

5
2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 139
€ 3,99
Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00
BeNeLux € 4,70 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 5,40
MAN!AC DVD
MAN!AC
Jetzt nur 3,99 € mit DVD
DVD
147 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
XXL TEST
14 Minuten Video zum Spionage-Knaller
LEGO Star Wars
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Kampf der Klötzchen: SciFi-Action mit Charme und Witz
Blutige Fatality-Parade oder gehaltvolle Prügelei?
STAR FOX ASSAULT
Import-Test der Gamecube-Ballerei
16
usk
Über 100 Spielvideos:
u.a. Brothers in Arms und Xenosaga 2
Extended: SNES, Hacker-Spiele, Mr. Do!
TEKKEN 5
Im Heft und auf DVD: US-Version gespielt
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
Zurück zu alter Stärke: Ego-Ballerei im 2. Weltkrieg
•RETRO
•NEXTGEN
•EXKLUSIV
HEFT IM HEFT!
KILLER 7
Als multiple Persönlichkeit auf Mörderjagd: Durchgeknallte Action für Playstation 2 & Gamecube

KAPERN

ABFACKELN

ZERSTÖREN

VERRATEN

VERHAFTEN

Hier gibt es keine Grenzen, nichts ist unmöglich. Steige in alles was fährt oder fliegt und benutze jede Waffe. Lege alles in Schutt und Asche. Als Söldner in einer komplett interaktiven Umgebung, in der alles auf Deine Aktionen realistisch reagiert gibt es keine Regeln, sondern nur das Motto: Mach' was Dir gefällt!







PlayStation®2




SCHÜTZENHILFE



KOF
MAXIMUM IMPACT
TM
Limitierte Auflage:
Bonus-DVD Artworks
& Game Guide
IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
www.ignitionent.com
PlayStation.2
flashpoint

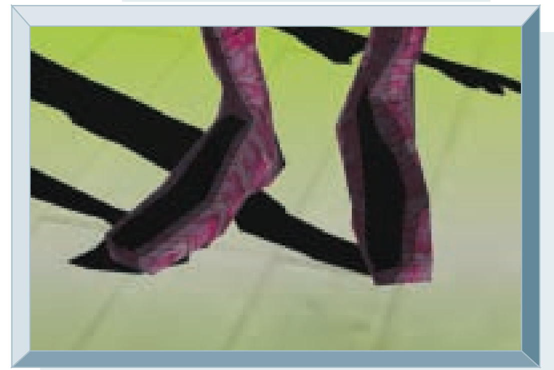


EMOTIONSLOS?

Ein normaler Deadline-Arbeitssamstag in der MAN!AC-Redaktion: Aus einem Gespräch über Gewalt in Games entwickelt sich eine hitzige Debatte zum Thema "Können Videospiele echte Emotionen auslösen?" Gefühle wie Trauer, Mitleid, Hass, Angst, Erheiterung oder Zuneigung sind uns nicht nur aus dem täglichen Miteinander vertraut – auch gute Filme beziehungsweise Bücher (schon bei "The Grudge" im Kino gegruselt oder bei Romanen von Douglas Adams herzlich gelacht?) lösen diese Emotionen in uns aus.

Wie steht's denn mit Videospielen? Angst und Freude sollten allen vertraut sein, die zum Beispiel "Resident Evil 4" (Gamecube) oder "Conker's Bad Fur Day" (N64) durchlebt haben. Damit ist die interaktiv erfahrbare Gefühlspalette fast schon erschöpft. Lässt man in diesem Zusammenhang unfaire Gegner oder einen überharten Schwierigkeitsgrad gelten, zählen Frust, Hass und Depression ebenfalls dazu – auch wenn diese Emotionen eher ungewollt hervorgerufen werden.

Zurück zu der eingangs erwähnten Diskussionsrunde: Starke Gefühle wie Trauer oder Liebe scheinen Videospiele im Gegensatz zu anderen Medien derzeit (oder generell?) nicht auslösen zu können – warum eigentlich? Liegt's an mangelnder Erzählkunst oder hemmt einen das permanente aktive Eingreifen in das Geschehen? Vielleicht sollten sich Software-Entwickler mal an solchen Themen versuchen und den Spieler zu Tränen rühren oder die menschliche Gefühlswelt generell mehr ansprechen, anstatt den Fokus auf Padbeherrschung sowie Reaktionsvermögen zu legen. Eine zusätzliche Facette würde unserem Lieblingshobby Videospielen bestimmt nicht schaden.



"Killer 7"
(Capcom, 2005)



ACHTUNG: Die MAN!AC-DVD 05/2005 klebt auf Seite 27!

klebt auf Seite 27!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Mai 2005.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Videospiele und Gefühle – ein nicht gerade alltägliches Thema. Welche emotionalen Erfahrungen habt Ihr schon vor der Glotze gemacht?

MAN!AC-MEINUNG NR. 31

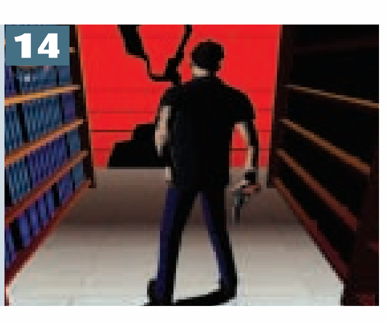
- (A) Ich will vor dem Fernseher Spaß haben – Emotionen brauche ich dabei nicht.
- (B) Ich habe bei Videospielen schon Gefühlsausbrüche wie Panik, Horror oder Lachanfälle erlebt.
- (C) Ich habe sogar schon stärkere Emotionen wie Trauer oder ähnliches erfahren, nämlich bei ____________

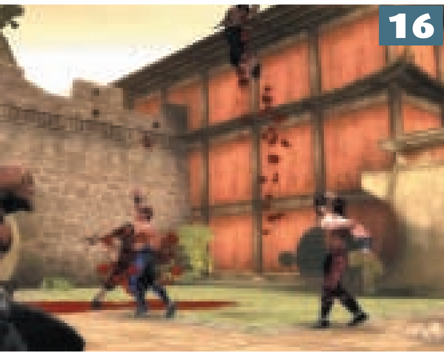
Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

Ich kaufe mir
○ PSP ○ Nintendo DS

INHALT

Killer 7: Das abgefahrenste Videospiel dieser Generation – lasst Euch unser Preview nicht entgehen!


14


16

Rabiate Teammetzelei mit reichlich rotem Lebenssaft verspricht **Mortal Kombat: Shaolin Monks.**

Garantiert nicht kindisch: Der Krieg der Sterne im Bauklötzchen-Format erwartet Euch in **Lego Star Wars.**


22


28

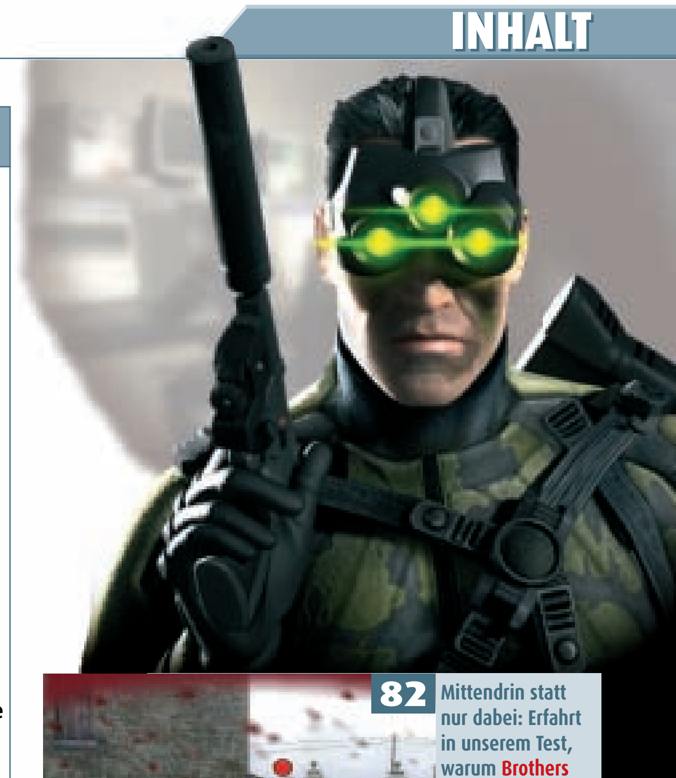
Gebt es den menschlichen Agenten: **Destroy All Humans!** bringt die Aliens an die Macht.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

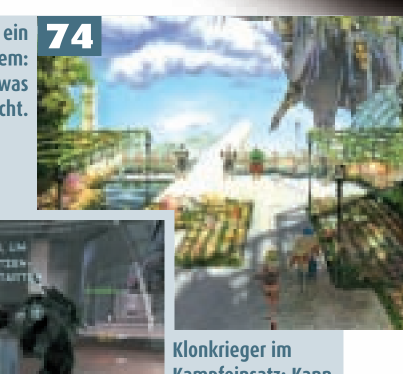


PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

MAN!AC EXTENDED

82 Mittendrin statt nur dabei: Erfahrt in unserem Test, warum Brothers in Arms: Road to Hill 30 der realistischte und beste Weltkriegs-Shooter ist.



74 Traumhafte Welten und ein innovatives Spielsystem: Baten Kaitos hat alles, was ein Rollenspiel braucht.

76 Klonkrieger im Kampfeinsatz: Kann sich Star Wars Republic Commando gegen die Ego-Konkurrenz beweisen?


LEUCHTENDE COLTS

52 Ursprung und Zukunft der Lichtpistolen-Knallereien: In unserem Lightgun-Special erfahrt Ihr alle Details.

Tekken 5

In unserem großen DVD-Preview gibt's deftige Prügelkost, denn neue wie klassische "Tekken"-Helden freuen sich auf erbarmungslose Duelle.

Star Fox Assault

Im Import-Test: Der smarte Sternenfuchs meldet sich mit seiner Mannschaft zurück und heizt Weltraumbösewichten tüchtig ein.



Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Ring frei in der blutigen "Mortal Kombat"-Arena: Wir beleuchten vorab das brandneue Metzel-Epos inklusive neuartigem Coop-Modus.

Extended:

Super Nintendo

Mehr als nur Mario: eine Zeitreise zu den SNES-Spieleklassikern.





über 100 Spiele als Video, 147 Minuten Laufzeit

Trailer:

Der Pate
Killer 7
God of War
Rise of the Kasai
The Regiment
Beat Down
Without Warning
Chaos Field Expanded
Tekken 5
Coded Arms
Fear & Respect
Gauntlet Seven Sorrows
Resident Evil Outbreak File #2
L.A. Rush
The Suffering: Ties that Bind
Area 51
Unreal Championship 2
NARC
Death by Degrees
Mario Party 6
Gran Turismo 4 – PAL-Update
Fight Night Round 2
Tak 2 – Der Stab der Träume
The Bard's Tale
Street Racing Syndicate
Baten Kaitos

Previews:

Tekken 5
Lego Star Wars
Haunting Ground
Juiced
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Destroy All Humans!
Pariah
Midnight Club 3: DUB Edition

Preview Short Cuts:

Red Ninja: End of Honor
MX vs. ATV Unleashed
Super Monkey Ball Deluxe
Still Life

Tests:

Splinter Cell: Chaos Theory
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Star Fox Assault (Import)
Xenosaga Episode 2:
Jenseits von Gut und Böse (Import)
Champions: Return to Arms

Test Short Cuts:

Altered Beast
EyeToy: Monkey Mania
Teenage Mutant Ninja Turtles 2:
Battle Nexus
SNK vs. Capcom: SvC Chaos
Star Wars Republic Commando

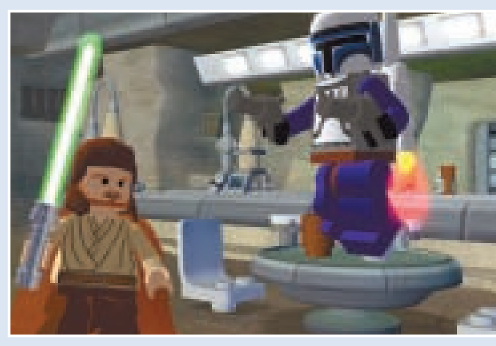
Extended:

Retro: Super Nintendo
Vergessene Helden: Mr Do!
Hack'n'Play
Spiel-Film: Super Mario World

anyMAN!AC:

MAN!Ackass

Credits / Outtakes



Lego Star Wars

Preview: Imperiale Fieslinge haben nichts zu lachen, wenn putzige Lego-Jedis aufräumen.



Xenosaga Episode 2

Der neueste Teil der traditionsreichen RPG-Reihe im DVD-Check.



Grandiose Bombast-Grafik: In mehreren DVD-Kapiteln beleuchten wir ausführlich Sam Fishers schwierigsten Schleich-Einsatz.





PS2 Feng Wei lässt sich von den imposanten Sonnenreflexionen im Hintergrund nicht beirren. Der Debütant überzeugt mit kraftvollen Moves und spektakulären Handkanten- und Schulter-Attacken auf ganzer Linie.

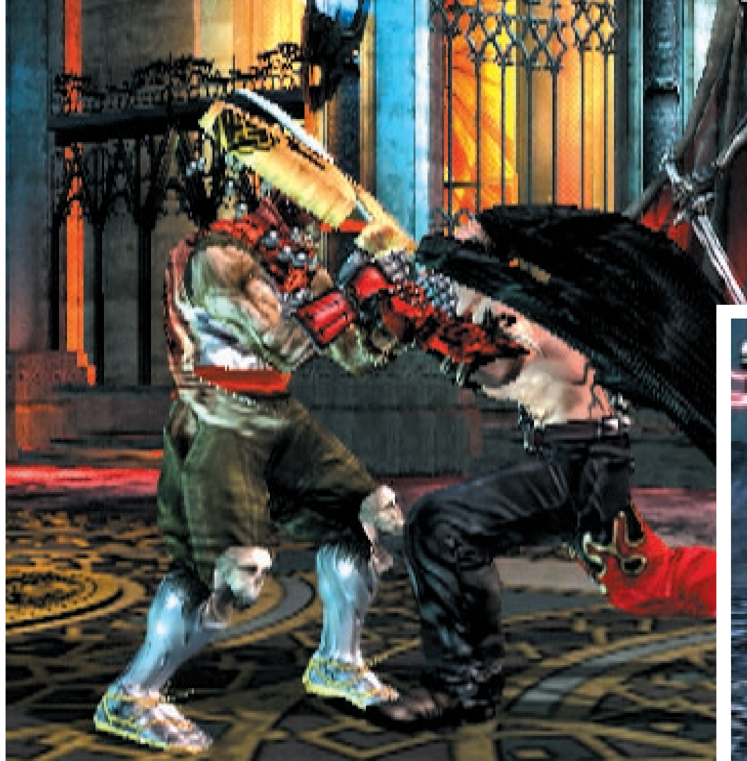
Tekken 5

Das legendäre 'King of Iron Fist'-Turnier geht in die nächste Runde: Namcos Prügelknaben bereiten sich auf ihren schönsten und härtesten Auftritt vor!

"Heihachi Mishima is dead", so lautete die verwirrende Botschaft des geheimnisvollen "Tekken 5"-Trailers. Einer Übermacht an Jack-Cyborgs gegenüberstehend und vom eigenen Fleisch und Blut in Form seines Sohnes Kazuya betrogen, sah sich das Oberhaupt des Mishima-Zaibatsu-Imperiums mit dem bevorstehenden Tod konfrontiert. In einer gewaltigen Explosion wurde die Honmaru-Residenz ausradiert und Heihachi in den Trümmern begraben. Sollte die dritte PS2-Reinkarnation der Serie wirklich ohne den grimmigen Weißschopf stattfinden? Fans der nicht enden wollenden Familien-Saga können beruhigt aufatmen: Im fünften 'Tekken'-Turnier (japanisch für eiserne Faust) gibt eine rekordverdächtige Anzahl von Mishima-Familienmitgliedern ihr Stelldichein: Neben Kazuya und Heihachi betritt mit Jinpachi Mishima der älteste (und zudem äußerst schlecht gelaunte) Vertreter des Clans erstmals die Beat'em-Up-Bühne. Zudem führt Kazuyas Sprössling Jin Kazama seine jüngere Schwester Asuka in den harten Kämpferalltag ein. Damit's aber mehr als ein gemütliches Familientreffen wird, komplettieren 25 illustre Klopper die beachtliche Fighter-Riege: Altbekannte Haudegen wie Paul Phoenix, Yoshimitsu, King oder Jack sorgen für die durchschlagskräftige Komponente, während das adrette Williams-Schwesternpaar Nina und Anna sowie Capoeira-Christie und die zierliche Chinesin Xiaoyu für optischen Hochgenuss bürgen. Ebenso mit an Bord sind Marshall Law, Yoshimitsus Todfeind Brian Fury sowie "Tekken"-typisch einige skurille Zeitgenossen: Känguru-Kämpfer Roger Jr. hat seinen Nachwuchs im Beutel da-

PS2 Bei diesen Einblicken geht Yoshimitsu beinahe der Reishut hoch!

PS2 Brüchiges Mauerwerk: Manche Levelbegrenzungen bieten Interaktivität.



PS2 Höllisch schwer: Devil Jin wartet des Öfteren als vorletzte Hürde auf Euch. Lasst Euch von seinen mächtigen schwarzen Engelsflügeln nicht beeindrucken!

PS2 Auch abseits der "DoA"-Reihe locken sündige Versuchungen.



PS2 Die Zuschauer freut's: King geht nach einem Knie-Kick glatt zu Boden.

bei, Baumstamm Mokujin wächst eine Blume aus dem 'Kopf' und Heihachis Hausbär Kuma fordert erneut 'Mr. Haarspray' Paul Phoenix zum Duell.

Rückschritt = Fortschritt?

Nachdem sich Namco bei "Tekken 4" experimentierfreudig zeigte und das Kampfsystem munter mit Elementen sowohl aus der "Virtua Fighter"-Serie als auch aus der "Dead or Alive"-Reihe aufpeppte, besinnt man sich nun auf die eigenen Werte. So pickt sich das fünfte "King of Iron Fist"-Turnier das Beste aus den Vorgängern heraus und gleicht spielerisch am ehesten dem dritten Teil. Dabei wurde die Geschwindigkeit dezent erhöht – "Tekken 5" spielt sich schneller als die Sega-Referenz, schließt in Sachen Tempo aber nicht ganz zur rasanten Tecmo-Konkurrenz auf. Höhenunterschiede gehören der Vergangenheit an, Level-Barrieren in Form von Wänden oder Zäunen schränken die rabiate Prügelei räumlich ein. Anfänger freuen sich über weniger wirkungsvolle Combo-Moves nahe der Arealbegrenzungen – so habt Ihr auch nach einem Niederschlag die Möglichkeit, einem prasselnden Kick-Punch-Inferno zu entgehen. Kenner der Serie finden sich dank nahezu identischer Steuerung schnell zurecht, über Jahre auswendig gelernte Moves gehen gewohnt flott von der Hand. Sinnigerweise vollführt Ihr durch doppelten Druck auf die Richtungstasten Schritte im Raum oder weicht blitzartig nach hinten aus bzw. stürmt auf Euren Widersacher zu. Für alle Digi-Kreuz-Muffel ist Umstellung angesagt: Egal wie energisch Ihr den Stick Eures Dualshock-Controllers bearbeitet, Euer Held wird solange in stoischer Ruhe verharren, bis Ihr ihn durch Steuerkreuz-Druck vom Wachspuppen-Dasein erlöst.



Gleich und gleich...

...gesellt sich gern – so scheinen's die "Tekken 5"-Protagonisten zu sehen. Erfreulicherweise präsentieren sich die Damen und Herren der handfesten Keilerei in beinahe mustergültiger Ausgeglichenheit. Während Korea-Export und Tae-Kwon-Do-Spezialist Hwoarang sowie Neuling Raven besonders Einsteigern mit krachenden Kicks schnell erste Erfolge garantieren, eröffnen sich die Stärken anderer Kämpfer erst nach längerer Spielzeit. Amazone Anna Williams nervt gelegentlich mit ellenlangen Combos, ist aber ebenso zu bezwingen wie die ständig notwendige Kampfstil-Umstellung, wenn Ihr Holzkämpfer Mokujin steuert. Eine grobe Ausnahme bildet lediglich Endboss Jinpachi Heihachi. Dieser fiese Knochen raubt Beat'em-Up-Neulingen selbst auf niedrigster Stufe den letzten Nerv. Verheerende Feuerball-Attacken und ein hinterhältiger Stun-Move (bringt Euren Charakter ins Tau-



PS2 Heihachi Mishima is back! Der Meister haut den Sohnemann windelweich.

▪ ▪ ▪ Historisch, handfest, humorlos! ▪ ▪ ▪

Warum "Tekken 5" Serien-Fans glücklich macht

Vor den klobigen Tempel-Ruinen von Angkor Wat gab's anno dazumal schon kräftig auf die Zwölf.

Habt Ihr Euch an den butterweichen Animationen satt gesehen? Vermisst Ihr grobschlächtige Pixel-Texturen? Dann ist ein Ausflug in die "Tekken"-Vergangenheit genau das Richtige für Euch. Unter dem Menüpunkt 'Arcade History' findet Ihr die Spielhallen-Versionen der Teile 1-3. Vor allem die erste Episode sorgt mit unrealistischen Proportionen und grobschlächtigen Polygon-Modellen für einige Lacher. Spätestens der zweite Ableger und vor allem Serien-Liebling "Tekken 3" bergen auch heute noch jede Menge Prügel-Potenzial.

Im 'Devil Within'-Modus (rechts) durchstreift Ihr als Jin ein Gänge-Labyrinth und poliert Hundertschaften von Cyborg-Kriegern die virtuellen Visagen. Flotte Steuerung und kurzweiliges Spielprinzip trösten über triste Umgebungsgrafik und gelegentliche Kameraprobleme hinweg. Meistert Ihr diese Variante, schaltet Ihr zudem die dämonische Form von Jin frei.



Jin macht sich frei: Greift Euch einen Gegner und benutzt den Burschen als Wurfgeschoss.



PS2 Asien-Battle Feng versus Lei vor malerischem Pagoden-Hintergrund.

PS2 Ausruhen gilt nicht: Auch am Boden könnt Ihr getroffen werden.



PS2 Capoeira-Kunstgriff: Eddy Gordos Beinschere schnappt zu!



PS2 Ein Rendezvous im Mondschein: Trotz bildschönem Hintergrund und sanft wogenden Gräsern will bei Hwoarang und Paul keine romantische Stimmung aufkommen. Vielleicht liegt's am brachialen Kick, der Pauls Visage unsanft massiert.

meln) machen den übermächtigen Schurken zur Geduldsprobe. Auch sonst ist der Schwierigkeitsgrad im Story-Modus gelinde gesagt als happig zu bezeichnen. Die Möglichkeit, jeden Kampf beliebig oft zu wiederholen, sorgt aber für Linderung.

Neben der Story-Variante lädt auch der Arcade-Modus zu Schlägereien ein. Praktischerweise wählt Ihr hier nach jeder Runde den Härtegrad Eures nächsten Kontrahenten aus. Je schwerer der Brocken, desto mehr Kohle gibt's aufs Bankkonto. Damit die Moneten dort nicht verschimmeln, laden dutzende Accessoires, Gadgets und neue Outfits zu ausgedehnten Shopping-Touren ein. Manche Alternativ-Kostüme schalten gar versteckte Charaktere wie den Brasilianer Eddy Gordo frei. Im Spaßgarant Zweispieler-Battle sorgt eine nervende Kleinigkeit für etwas Verdruss: Euren Haudegen müsst Ihr anhand eines briefmarkengroßen Bildes aussuchen, nach Namen oder großer Kämpfer-Einblendung sucht Ihr vergebens.

Schick, schick!

Überzeugen die spielerischen Werte bereits, lassen sich die Entwickler auch bei der technischen Umsetzung nicht lumpen. Die lupenreine Spielhallen-Portierung sorgt mit detaillierten Charaktermodellen und geschmeidigen Animationen für Zungenschnalzen. Zudem hauchen berstende Bodenplatten als Folge besonders derber Moves den vielfältig gestalteten Arenen Leben ein. Lediglich der 16:9-Modus enttäuscht mit plumpem Bildabschneide-Trick. Als Bonus warten sämtliche Protagonisten mit edlen Renderabspännen auf, bei denen sich auch griesgrämige Naturen ein Schmunzeln nicht verkneifen können. Die Soundkulisse überzeugt mit atmosphärischen Hintergrundklängen und deftigen Effekten, die einem den virtuellen Schmerz in den Gehörgang hämmern. Widmet Euch also noch "DoA Ultimate", "SNK vs. Capcom: SvC Chaos" & Co., denn bald wird neben "Tekken 5" kein anderer Prügler in Eurer Konsole rotieren. *ms*

Tekken 5

Playstation 2

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	2. Quartal

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Ein Muss für PS2-Klopper: beeindruckendes Nobel-Beat'em-Up mit flotter Steuerung und klasse Kämpferriege.

Xbox-Alternative

Im Mai starten SNKs "KoF"-Haudegen ihren ersten 3D-Angriff auf die Xbox in **King of Fighters Maximum Impact.**

Gamecube-Alternative

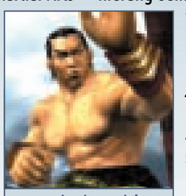
Beten hilft! Auf dem Cube hoffen Prügel-Freunde weiterhin auf einen PAL-Release von **Mortal Kombat Deception.**

Frisches Blut im "Tekken"-Stall

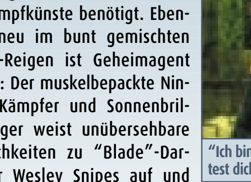
Drei Debütanten mischen die alteingesessenen Veteranen auf

Von wegen 'Frauen können nicht zuschlagen'!

"Sieht süß aus, kann aber ordentlich zutreten" – diese Aussage passt zum Martial-Arts-Mädel Asuka wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Der jüngste Kazama-Spross kommt ganz nach der schlagkräftigen Familie und macht mangelnde Kraft durch Schnelligkeit und Eleganz wett. Aus dem Reich der Mitte stammt Neuankömmling Feng Wei. Der ruchlose Kenpo-Meister (nach Beendigung der Ausbildung tötete er seinen Sensei) nimmt am Turnier teil, um die legendäre 'Shinken'-Schriftrolle wiederzuerlangen, die er zur Perfektionierung seiner Kampfkünste benötigt. Ebenfalls neu im bunt gemischten Rüpel-Reigen ist Geheimagent Raven: Der muskelbepackte Ninjutsu-Kämpfer und Sonnenbrillenträger weist unübersehbare Ähnlichkeiten zu "Blade"-Darsteller Wesley Snipes auf und hofft, durch die Teilnahme an wertvolle Informationen zu gelangen – eine Palette aus knackigen Tritt-Kombinationen sichert das Überleben des Kick-Spezialisten.



Feng Wei: Mit Martial Arts zum Waschbrettbauch.





"Ich bin Raven und du sollt test dich vor mir fürchten."





Killer 7

Auf der Suche nach einem durchgeknallten Videospiel? Dann merkt Euch Capcoms Killer-Ballade mit der Extraportion Wahnsinn vor!

Vor mehr als zwei Jahren berichtete MAN!AC das erste Mal über "Killer 7": "Brutaler Anime-Thriller mit außergewöhnlicher Präsentation", lautete das Fazit. Ein exklusives Probespiel bestätigte diesen Monat unsere damalige Einschätzung. Ein derart abgefahrenes Stück Software kommt einem Schreiberling selten unter – Vorhang auf für das groteske Videospiel-Theater.

Erster Akt: Wer bin ich?

Diese an sich simple Frage lässt sich nicht leicht und auch nicht abschließend beantworten. Laut den Entwicklern übernehmt Ihr die Rolle des 60-jährigen Harman Smith, der sich an seinem ehemaligen Freund und jetzigen Todfeind Kun Lan rächen will. So weit, so gut. Aber nun wird's knifflig: Um seine Vendetta erfolgreich abzuschließen, muss Harman regelmäßig seine Persönlichkeit wechseln. Insgesamt sieben alternative Individuen stehen dem schizophrenen Alten unterstützend zur Seite, allesamt ausgestattet mit speziellen Fähigkeiten (siehe Kasten). Passend zur bizarren Story wollen einige dieser Gedankengestalten nicht wahrhaben, dass sie lediglich die Ausgeburt eines gestörten Geistes sind. Vielleicht sind Rächer und Bösewicht gar ein und dieselbe Person...?

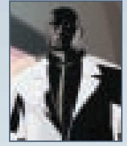
NGC Trefft Ihr den wunden Punkt Eurer Gegner (rechtes Bild, gelb leuchtend), zerplatzen sie in hunderte kleine Blutkügelchen.

Zweiter Akt: Spielablauf

So abstrus die Story, so ungewöhnlich der Spielverlauf: Obwohl die comichafte Umgebung aus Polygonen besteht, dürft Ihr Euch in selbiger nicht frei bewegen. Auf Tastendruck beginnt der gewählte Charakter wie auf einer Schiene durch die befremdlichen Szenarien zu spurten. Trefft Ihr auf Abzweigungen respektive Personen oder Gegenstände, mit denen Ihr interagieren könnt, erscheint eine Art Landkarte auf dem Bildschirm. Via Analogstick das entsprechende Feld markiert und weiter geht's.

Ungestörtes Erkunden der stylischen Areale ist allerdings nicht drin. Zahllose Feinde behindern Euren Forscherdrang: Ein schauerliches Lachen kündet von der Präsenz der 'Heaven Smile' genannten Monstrositäten – dann wird es Zeit, die Waffe zu zücken und nach den Unholden zu scannen. Während dieser Prozedur verharrt Ihr

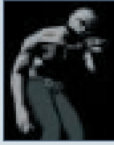
··· Die tödlichen Sieben: Harman Smiths Alter Egos ···



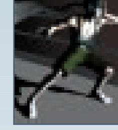
Garcian Smith: Er ist der Anführer der skurrilen Killer-Bande und erkennt mit seinen wachen Augen Hinterhalte sowie Fallen. Garcian fungiert zudem als 'Aufräumer', der die Überreste getöteter Alter Egos aufsammelt und wiederbelebt. **Lieblingswaffe:** Schallgedämpfte Pistole



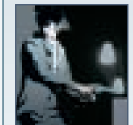
Mask de Smith: Der maskierte Hüne ist erstaunlich resistent gegenüber Feuer, Wasser fügt ihm jedoch immensen Schaden zu. Das Wrestler-artige Outfit soll einerseits seine schweren Brandverletzungen kaschieren und andererseits seine wahre Identität verbergen. **Lieblingswaffe:** Zwei Granatwerfer



Kevin Smith: Sein bleiches Äußeres macht ihn extrem empfindlich gegen alle Formen von Licht. Dafür funktionieren seine übersensiblen Augen im Dunkeln wie ein Nachtsichtgerät – nichts bleibt ihm verborgen. Als einziger aus dem Smith-Killer-Clan verzichtet Kevin auf Feuerwaffen. **Lieblingswaffe:** Wurfmesser



Con Smith: Gerade 14 und schon ein Killer – sein außerordentliches Gehör ermöglicht es ihm, den Pulsschlag der Feinde zu hören. So geortete Gegner verwirrt er anschließend mit seiner unglaublichen Geschwindigkeit. **Lieblingswaffe:** Zwei vollautomatische Pistolen



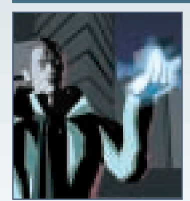
Dan Smith: Dieser 33-jährige Berufskiller verändert die Flugbahn gegnerischer Kugeln allein durch Gedankenkraft. Er verfügt darüber hinaus über eine Geheimkraft, über die nicht einmal Harman Smith Bescheid weiß. **Lieblingswaffe:** Colt Python



Coyote Smith: Stets übel gelaunt und gewaltbereit befindet sich Coyote im Dauerclinch mit den anderen Alter Egos. Wird's ihm zu bunt, marschiert er schon mal durch feste Materie. **Lieblingswaffe:** Modifizierte Enfield



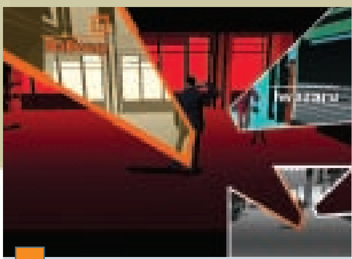
Kaede Smith: Die 20-jährige Frau weigert sich zu akzeptieren, ein Teil von Harman Smiths multipler Persönlichkeit zu sein. Das Luder führt mit Coyote und Dan eine Liebesbeziehung. **Lieblingswaffe:** AMT Hardballer



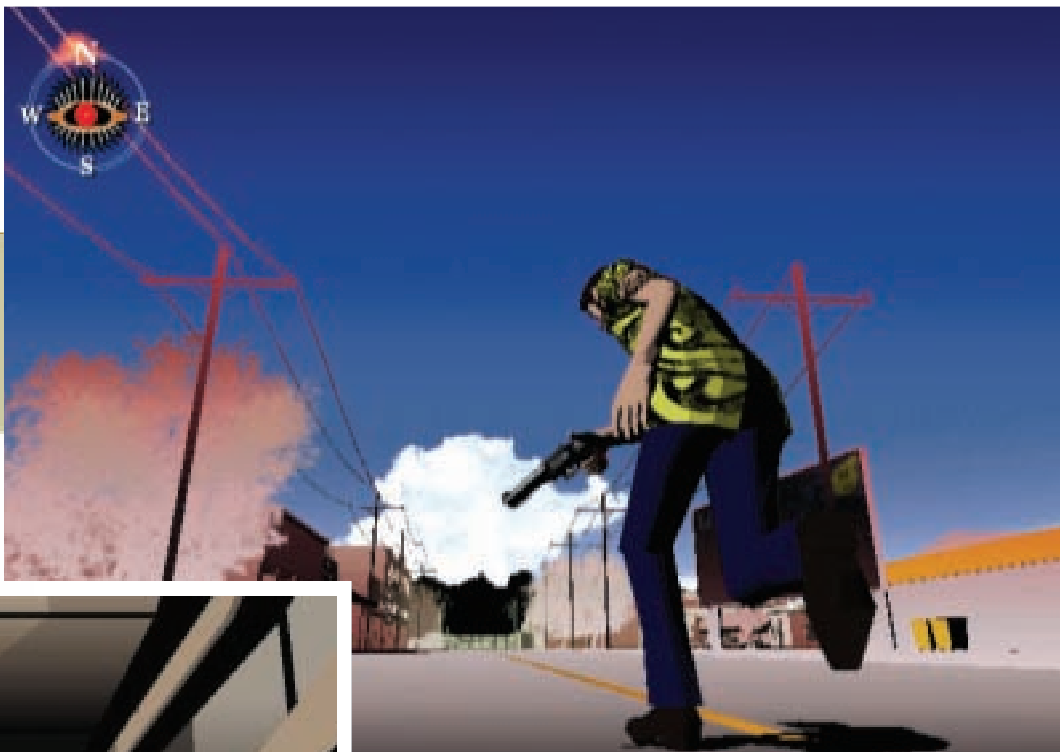
Kun Lan: Der gottgleiche Kun Lan ist das Ziel von Harman Smiths Rachefeldzug. Seltsam, dass er scheinbar alles über Harman weiß...







NGC Selbst die Navigation (unten) läuft auf originelle Weise ab.



NGC Simple Steuerung: Auf Tastendruck spurtet Euer Alter Ego auf einem festgelegten Pfad durch die stilvollen Landschaften.

NGC Die Präsentation von "Killer 7" geht eigene Wege, ebenso das Spielprinzip – hier zählt Individualität statt Massenkompatibilität.

auf der Stelle, Ausweichbewegungen sind trotz vertrauter Ego-Shooter-Perspektive tabu. Ihr müsst Euch demnach mit dem Anvisieren und Abschießen heraneilender Gegner zufrieden geben. Schafft Ihr dies nicht rechtzeitig, erfährt Euer Alter Ego eine explosive, mitunter tödliche Umarmung.
Zum Glück besitzen die meisten Widersacher einen wunden Punkt, der – exakt getroffen – den Instant-Tod des Gegenübers bedeutet. Eine Wolke aus Blutstropfen ist alles, was von dem Heaven Smile übrig bleibt. Dieser Nebel aus Lebenssaft sorgt nicht nur für einen derben Splattereffekt, sondern indirekt für die Verbesserung Eurer Spielfiguren. Habt Ihr genug Blut gesammelt, dürft Ihr an einem speziellen TV vier verschiedene Attribute der Smith-Charaktere aufleveln: Steigert Feuerpower, Schießgeschwindigkeit, Zielvermögen und die Chance auf einen tödlichen Treffer. Darüber hinaus aktiviert Ihr mit dem roten Lebenssaft im Kampf diverse Special Moves wie zum Beispiel eine Konterattacke.
Capcom-typische Rätsel (à la 'Setze Gegenstand A in Maschine B ein') fehlen ebenso wenig wie Charakterbezogene Spezialfähigkeiten (à la 'Kevin Smith schleicht als transparentes Wesen unbemerkt durch Sicherheitsschranken während Coyote Smith Schlösser knacken kann').

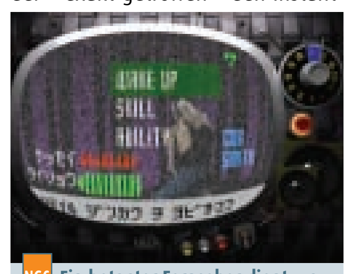
Dritter Akt: Ersteindruck

Es passiert nur alle Jubeljahre, dass man als Videospiel-Profi so hin- und hergerissen ist von einem Produkt. Einerseits fasziniert das neueste Werk von "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami und "Resident Evil 4"-Produzent Hiroyuki Kobayashi mit durchgeknallter Atmosphäre und abgefahrenen ungewöhnlicher Präsentation. Andererseits bringen einen dezent hakelige Shootouts und unklar definierte Rätsel vom emotionalen Höhenflug auf den Boden der Tatsachen zurück. Darüber hinaus sind die fest vorgegebenen Routen ohne die gewohnte Bewegungsfreiheit sowie die allzu verklausulierten Dialoge nicht jedermanns Sache. Wer aber ein Videospiel abseits gewohnter Genre-Konventionen sucht, der sollte unbedingt einen Blick auf "Killer 7" werfen! *os*



Xbox-Alternative

"Killer 7" ist einmalig – Alternativen zu einem so einzigartigen Konzept sind uns nicht bekannt.



NGC Ein betagter Fernseher dient u.a. zum Aufleveln der Charaktere.



NGC Dank unterschiedlicher Spezialfähigkeiten zerstören bestimmte Smith-Inkarnationen brüchige Wände (links) oder spazieren unbemerkt durch Bewegungssensoren.

Playstation 2 Xbox

Mortal Kombat
Shaolin Monks

Midways legendäre Kämpfer kehren dem Turnieralltag den Rücken und begeben sich auf Abenteuerreise.

"Ständige Uppercut-Gemetzel im lebenden Wald, Blutfontänen am Säuresee, Fatality-Sauereien in fensterlosen Kerkern – Runde für Runde, Gegner um Gegner immer das Gleiche", dachten sich die Mönche Liu Kang und Kung Lao. Nach Jahren nicht enden wollender Prügelturniere zeigen die beiden Ermüdungserscheinungen und ziehen aus, um die Reiche des "Mortal Kombat"-Universums zu bereisen.

Ihre Route führt sie entlang idyllischer Flüsschen ins Herz malerischer Wälder oder in die luftigen Höhen einer längst vergessenen, schwebenden Himmelswelt. Doch ganz soll sich der Wunsch nach Abwechslung für die beiden mächtigsten Krieger der 'Earthrealm'-Allianz nicht erfüllen. Orientieren sich doch große Teile der "MK: Shaolin Monks"-Welt am klassischen Design der ersten beiden Serientitel. Dazu zählt der geheimnisvolle Portal-Level samt furchteinflößenden Magiern ebenso wie die Höhenangst hervorrufende Brücke inklusive drohendem Tod im Stachelmeer. Fans der Kult-Prügelei feiern ein Wiedersehen mit bekannten Szenarien, die nicht mehr zweidimensional über den Schirm flimmern, sondern in neuer Polygon-Optik erstrahlen.

XB Praktisch: Im Team widmet Ihr Euch unterschiedlichen Widersachern (oben) oder nehmt die Halunken in die Zange (rechts).

Mit Handkante und Schwert

Ebenso eine Kombination aus altbewährten Elementen und neuem Konzept ist das Kampfsystem der Shaolin-Krieger. Neben Standardschlägen und -tritten vollführt Ihr komplizierte Combo-Manöver. Greift Euch also einen Gegner, schleudert den Burschen in die Luft, um ihn dort mit maschinengewehrartigen Faustschlägen zu bearbeiten und befördert ihn abschließend mit einem krachenden Handkantenschlag auf den Boden der Tatsachen. Ähnlich virtuos gibt Liu Kang Radschlag-Kicks zum Besten oder springt Kung Lao seine Widersacher an, um ihre Visage mittels Fausteinsatz in einen blutigen Brei zu verwandeln. Dank multidirektionalem Kampfsystem widmet Ihr Euch erstmals mehreren Gegnern gleichzeitig oder missbraucht einen verdutzten Steingolem als lebendes Schutzschild gegen die Artgenossen. Glücklicherweise haben die beiden aber ihre Wurzeln nicht vergessen und setzen klassische Moves wie Feuerball, Brust-Trampler, Teleport oder Hut-Geschoss zur gepflegten Feindbeseitigung ein. Auf den seit der "Deadly Alliance"-Episode eingeführten Waffenkampf müsst Ihr ebenfalls nicht verzichten: Geschickt schwingt Euer Protagonist Breitschwert, Hookswords & Co. und sorgt für bleibende Eindrücke bei Mutantenmonster und Fels-Gigant – ein abgetrennter Torso oder auf dem Boden verstreute Innereien können die Folge sein. Ähnlich



Mortal Movies

Dritte Verfilmung der großen Prügel-Lizenz in Planung

Liebhaber der blutrünstigen Prügelei und Trash-Fans atmen auf: Im Mai starten die Dreharbeiten zur dritten "Mortal Kombat"-Verfilmung mit dem verheißungsvollen Untertitel "Devastation" (zu deutsch: Verwüstung). Mit dabei sind auch diesmal wieder Christopher Lambert als Blitze spuckender Donnergott Raiden, Linden Ashby alias Johnny Cage sowie Kampfkunstmeister Chris Casamassa als unsterblicher Ninja Scorpion. Über Handlung und Schauplätze ist noch nichts bekannt, als wahrscheinlich gilt jedoch, dass die Hintergrundgeschichten der "Deadly Alliance" und "Deception"-Episoden in puncto Inspiration herhalten müssen.

Kostüme und Masken der Vorgänger wirkten billig.



Mr. "Highlander" ist wieder mit von der Partie.





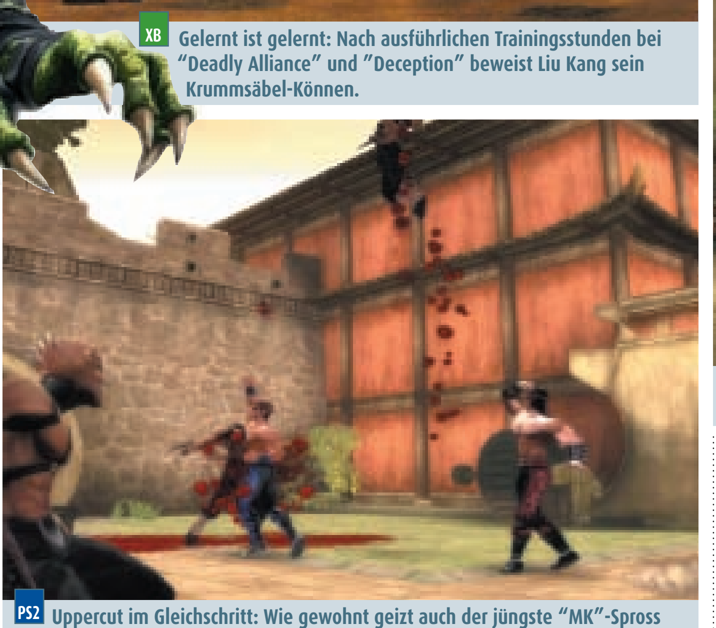
XB Gelernt ist gelernt: Nach ausführlichen Trainingsstunden bei "Deadly Alliance" und "Deception" beweist Liu Kang sein Krummsäbel-Können.





PS2 Wiedersehen mit Freunden: Trefft Prinz Goro und Sub-Zero (von unten).

PS2 Möge die Macht mit ihnen sein! Eure Protagonisten verfügen zwar nicht über Jedi-Kräfte, wissen sich aber mit magischen Attacken zu helfen.



PS2 Uppercut im Gleichschritt: Wie gewohnt geizt auch der jüngste "MK"-Spross nicht mit expliziter Gewaltdarstellung und reichlich Pixel-Blut.

geschmacklos entsorgt Ihr Eure Feinde in riesigen Ventilatoren oder zwischen zwei stachelbesetzten Stahlwänden. Besonders schmerzhaft: Neue Wege eröffnen sich, wenn Ihr einen Angreifer als Abrissbirne verwendet oder Euch aus aufgespießten Widersachern eine Sprungplattform zusammenbastelt. Da im Gewalt-Potpourrie auch 'Fatalities' nicht fehlen dürfen, schneiderten die Entwickler den Metzel-Mönchen jeweils zehn bis fünfzehn ultimative Tötungsarten auf den Leib. Erstmals dürft Ihr diese sogar aufleveln und zu 'Multalities' und 'Brutalilties' ausbauen. Damit's nicht nur bei diesem Hauch von RPG bleibt, entwickelt Euer Protagonist vier Kampfstile und lernt je nach gewählter Martial-Arts-Kunst sowie erhaltenen Erfahrungspunkten unterschiedliche Spezialattacken oder artistische Fähigkeiten. Ähnlich wie der persische Prinz lauft Ihr schon mal eine Wand hoch oder schwingt Euch an morschen Balken über den Abgrund.

Zu zweit gegen Alle

War in "MK: Deception" der erwachte Dragon King der Grund allen Übels, streben in "Shaolin Monks" einmal mehr Shokan-Prinz Goro und Schlitzer Baraka nach Macht. Dass auch Ninja Ermac und die hinterlistige Mileena ihr eigenes Süppchen kochen, liegt auf der Hand. Wollt Ihr dieser geballten Ladung Bosheit nicht allein gegenübertreten, steht Euch der Coop-Modus zur Verfügung. In bester "Final Fight"-Manier verkloppt Ihr die Fieslinge im Doppelpack und profitiert von lässigen Combo-Moves und Spezial-Teamattacken. Freut Euch zudem auf ein Wiedersehen mit Scorpion und Mr. 'Ohne-meine-Sonnenbrille-gehe-ich-nicht-aus-dem-Haus' Johnny Cage. *ms*

PS2 Liu Kang geht in Deckung. Nehmt Euch vor der Riesenkeule in Acht!

Mortal Kombat Shaolin Monks

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox (Skala 0–10)

Entwickler:	Midway, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Action
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]

Ambitionierter Serienableger mit variantenreichem Kampfsystem, bekannten Helden und klassischem Design.

Gamecube-Alternative

Bezüglich deftiger Prügel-Abenteuer zeigt sich Nintendos Spielewürfel in nächster Zeit sehr blutleer.

VIDEO AUF DVD!



Pariah

MAN!AC liefert sich ein Scharmützel mit dem edlen Ego-Shooter aus der Feder der "Unreal"-Erfinder.



XB Glänzende Aussichten: Rostige Metalloberflächen und feindliche Rüstungen wirken dank Mapping-Technologien sehr plastisch.

"Pariah"-Protagonist Jack Mason ist ein armes Schwein. Er stürzt während eines routinemäßigen Krankentransports mitsamt seiner schwer angeschlagenen Patientin mitten im Gefängnissektor der postapokalyptischen Erde ab. Da seine Begleiterin einen hochinfektiösen Virus in sich trägt, gerät das Duo ins Visier eines Atomschlags zur Ausrottung der biologischen Bedrohung. Mit dieser Alternative konfrontiert, tretet Ihr den wenig hilfsbereit gesinnten Gefängnisbewohnern entgegen.

Zu Beginn von Jacks Rambo-Kampagne fällt die detaillierte Optik mit gleißenden Lichteffekten und beeindruckenden Texturen ins Auge. Ähnlich der "Chronicles of Riddick"-Grafikbombe verwenden die Entwickler verschiedene Mapping-Technologien, um den Oberflächen Plastizität und Glanz zu verleihen. Im Gegensatz zum Vin-Diesel-Epos bittet Ihr die Gegnerschar auch in zahlreichen Außenarealen zum Tanz. Zum Genießen der Atmosphäre mitsamt rauschenden Bächen und einfallenden Sonnenstrahlen bleibt jedoch keine Zeit: Im Sekundentakt pfeifen Euch Projektile um die Ohren bzw. antwortet Ihr diesen mit einer satten Salve aus Eurem durchschlagenden Arsenal. Maschinengewehr, Shotgun oder Granatwerfer dürfen mit Upgrades versehen werden – verbesserte Feuerrate oder Fernzünde-Funktion sind der Lohn. Eure Gesundheit bessert Ihr nicht mit traditionellen Medipacks auf, sondern erfrischt Jack gelegentlich mit einer vitalisierenden Injektion.

Work in Progress

Dass "Pariah" zeitgleich für den PC entwickelt wird, mag der Grafikqualität zuträglich sein, sorgt aber für gelegentliche Ruckelanfälle – hoffentlich gehören diese beim Release der Vergangenheit an. Auch kann die stark schwankende Gegner-KI noch Feinpolitur vertragen. Zudem prägen auffällig platzierte Scripts das Spielerlebnis: Habt Ihr einen bestimmten Punkt im Level überschritten, wird ein Schalter im Hirn Eurer Gegner umgelegt, was kopflose Harakiri-Attacken, aber auch einige Schockmomente zur Folge hat. *ms*



Pariah

Playstation 2

Xbox

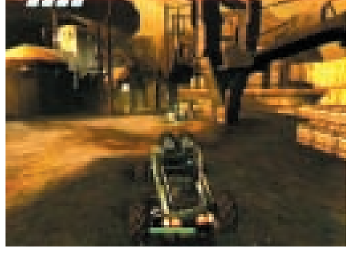
Entwickler:	Digital Extreme, Kanada
Hersteller:	Hip Interactive
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Juli 2005 [PS2]
	Mai 2005 [Xbox]

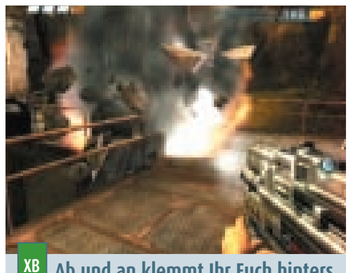
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Vielversprechend: edel aufgemachter Ego-Shooter mit zahlreichen "Halo"-Anleihen.

Gamecube-Alternative

Die Gamecube-Knarren ruhen in der Zukunft, dafür gibt's historische Schlachten bei Medal of Honor: European Assault.





XB Ab und an klemmt Ihr Euch hinters Steuer (oben) oder reißt Pfeiler ein.

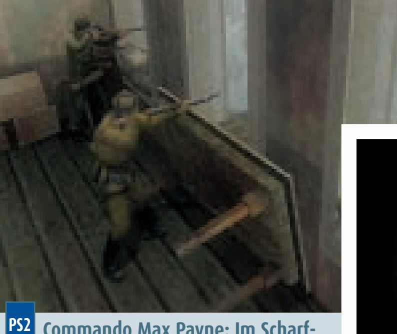


XB Ha, ich seh' dich! Scheucht die Feinde mit einem Kugelhagel aus ihrem Versteck oder schleicht Euch von hinten an und murkst die Kerle mit Eurer Klinge ab.

Commandos Strike Force

Heiße Action im kalten Madrid: Eidos lud zur Präsentation des ersten Ego-Shooters der Pyro Studios ein.

Strategie ist tot! Jedenfalls für die Macher der erfolgreichen Echtzeit-Taktik-Saga "Commandos". Nach zahlreichen PC-Titeln und einer Konsolen-Umsetzung war die Zeit reif für Veränderungen. So trennte man sich beim spanischen Entwicklerstudio Pyro von der isometrischen Ansicht und wechselte ins Lager der Ego-Shooter. Die neue "Commandos"-Episode "Strike Force" steht nun in einer Reihe mit Titeln wie "Medal of Honor" und "Brothers in Arms". Das hehre Ziel der Entwickler: den genannten Spielen in Sachen virtueller Weltkriegs-Action den Rang abzulaufen. Bei einem Besuch der Pyro Studios in Madrid gelang es uns, einen ersten Blick auf die PS2- und Xbox-Versionen zu erhaschen.



PS2 Commando Max Payne: Im Scharfschützenmodus verlangsamt Ihr auf Knopfdruck die Spielgeschwindigkeit.

Geschickt angepasst

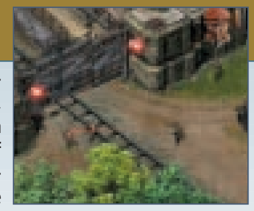
Mit dem Wechsel der Perspektive gehen neue Spielelemente einher. So müssen sich Kenner der Serie vom Großteil der "Commandos"-Charaktere verabschieden und dürfen nur noch mit Green Beret, Scharfschütze und Spion gegen das Naziregime in den Kampf ziehen. Wer jetzt an einen Team-Shooter samt komplexem Befehlsmenü denkt, ist auf dem Holzweg. Auf der virtuellen Kriegsreise durch Frankreich, Russland und Norwegen schlüpft Ihr stets in die Rolle eines Commandos. Maximal schickt der Entwickler einen weiteren Elitesoldaten zur Eurer Unterstützung ins Schlachtgetümmel. Per Knopfdruck dürft Ihr dann zwischen den Charakteren wechseln und Euch deren individuelle Fähigkeiten zunutze machen. Die Kontrolle des zweiten Soldaten übernimmt derweil die CPU. Die KI-Kämpfer verfügen jedoch lediglich über rudimentäre Verteidigungsroutinen und reagieren höchst unselbstständig. Ausgeprägte digitale Überlebensinstinkte hätten laut Pyro den Spieler in seiner Motivation gebremst. Auf Kriegsfuß stehen die "Commandos"-Macher auch mit starrem Missionsdesign und linearem Spielablauf. Deshalb bahnt Ihr Euch in "Strike Force" den Weg in Eigenregie durch die weitläufigen Areale und löst Aufgaben nach Eurem Gusto. Die spielerische Freiheit verdeutlichten uns die Entwickler an einem Beispiel: So sollten wir in einer Mission fünf gegnerische Panzer zerstören. Ob wir die Panzer dabei frontal angreifen, uns aus der Deckung heranschleichen und eine Haftmine befestigen oder aus der Kanalisation heraus Sprengladungen an den Unterboden kleben, blieb uns freigestellt. In anderen Missionen müsst Ihr dagegen ganz ge-



XB Jede Waffe verfügt über eine Zoomstufe. Nehmt Ihr allerdings mit Kimme und Korn Maß, verkleinert die Waffe das Sichtfeld erheblich.

Perspektivenwechsel

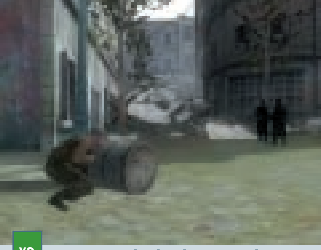
Das leise Ende eines erfolgreichen Echtzeit-Stragiespiels



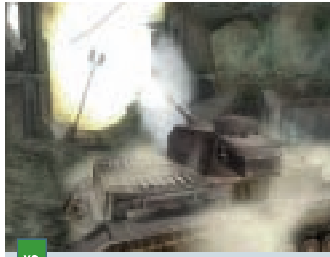
Auf PC und Konsolen überzeugten die Echtzeit-Strategie-Spiele "Commandos" mit einwandfreier Spielbarkeit, optisch beeindruckenden Szenarien und ideenreichem Spielablauf. Bis zu sechs Charaktere dirigierte man auf dem PC via Point'n'Click-Steuerung durch zahlreiche Sabotage-Missionen gegen das Naziregime. Der teils horrende Schwierigkeitsgrad schreckte jedoch viele Spieler ab. In diesem Punkt haben die Entwickler in Hinblick auf "Commandos Strike Force" Besserung gelobt. Zumindest ihrem Faible für historische Themen blieben Pyro treu, auch wenn futuristische Projekte für die Zukunft nicht ausdrücklich ausgeschlossen sind. Zurzeit sind die Spanier aber mit der Fertigstellung von "Commandos Strike Force" und dem PC-Strategiespiel "Imperial Glory" ausgelastet.



PS2 Während Scharfschütze und Spion auf leisen Sohlen durch die Spielwelt wandern, lässt es der Green Beret krachen.



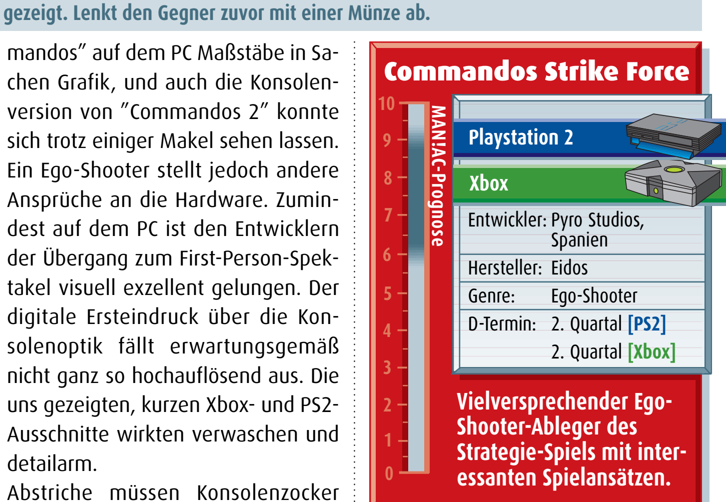
XB Nutzt geschickt die Umgebung, um Euch vor dem Feind zu verstecken.



XB Zerstört Ihr den Panzer nicht, zerlegt dieser Eure Stellungen.



XB Wie Ihr den Panzer erledigt, entscheidet Ihr aufgrund Eures Waffeninventars. Wer einen Raketenwerfer besitzt, darf den Stahlkoloss gerne frontal angreifen.



PS2 Hinterhältige 'Killer-Moves' werden vom Spiel aus der Third-Person-Perspektive gezeigt. Lenkt den Gegner zuvor mit einer Münze ab.

zielt die Talente Eurer Recken einsetzen. Während der Spion hinterrücks seine Feinde überfällt und ihnen die Uniformen zwecks Tarnung klaut, versteht sich der Scharfschütze auf gezielte Schüsse aus weiter Entfernung. Das Adlerauge setzt dabei auf die Politik der ruhigen Hand: Um zittrige Finger zu beruhigen, halten Konsolen-Schützen via Tastendruck die Luft an und nehmen Feinde in "Max-Payne"-typischer Zeitlupe aufs Korn. Der Green Beret ist dagegen der Mann fürs Grobe. Der kräftige Soldat kann länger spurten, gleichzeitig mit zwei Waffen hantieren und mehr Treffer als seine beiden Kollegen einstecken. Einen Trick beherrschen aber alle drei Commandos: Mit einer Münze könnt Ihr Gegner ablenken und die Gelegenheit für einen 'Killer-Move' nutzen. Um den Meuchel-Moment voyeuristisch bis ins Detail auszukosten, schaltet das Spiel in die Third-Person-Perspektive.

Technisches Neuland

Als Strategie-Schinken setzte "Commandos" auf dem PC Maßstäbe in Sachen Grafik, und auch die Konsolenversion von "Commandos 2" konnte sich trotz einiger Makel sehen lassen. Ein Ego-Shooter stellt jedoch andere Ansprüche an die Hardware. Zumindest auf dem PC ist den Entwicklern der Übergang zum First-Person-Spektakel visuell exzellent gelungen. Der digitale Ersteindruck über die Konsolenoptik fällt erwartungsgemäß nicht ganz so hochauflösend aus. Die uns gezeigten, kurzen Xbox- und PS2-Ausschnitte wirkten verwaschen und detailarm.

Abstriche müssen Konsolenzocker auch in puncto Online-Unterstützung hinnehmen. Statt wie auf dem PC 16 Spieler können auf Xbox und PS2 nur acht Zocker an Deathmatch-Duellen teilnehmen. *jw*

Commandos Strike Force

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Pyro Studios, Spanien
Hersteller:	Eidos
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]

Vielversprechender Ego-Shooter-Ableger des Strategie-Spiels mit interessanten Spielansätzen.

Gamecube-Alternative

Während die Cube-Besitzer der Eidos-Schlacht fernbleiben müssen, ziehen sie bei **Medal of Honor: European Assault** mit in den Krieg.



PS2 Hektisch geht's bei der Schlacht um Naboo aus "Episode 1" zu.



XB Um Euch den weiteren Weg zu ebnen, benötigt Ihr die Macht.

Lego Star Wars

Lego trifft "Star Wars": Mit Jedi-Kräften, Laserschwert und vielen Bauklötzen bekämpft Ihr die dunkle Seite der Macht.

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis: Eine unheilvolle Bedrohung tut sich auf – die Sith-Lords und die dunkle Seite der Macht kommen zum Vorschein. Nur eine Gruppe von kleinen Lego-Männchen kann dem bösen Treiben Einhalt gebieten. Denn endlich wurden "Star Wars" und Lego zu einem Videospiel verschmolzen. Heraus kam ein witziger wie selbstironischer Actiontitel, der Fans beider Lager in seinen Bann zieht.

Die chronologisch gesehen ersten drei Episoden warten auf hungrige Jedis: "Die dunkle Bedrohung", "Angriff der Klon-Krieger" und "Die Rache der Sith" unterteilen sich in mehrere Kapitel, in denen Ihr die Filme nachspielt. Das beginnt mit der Ankunft von Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi auf Naboo im ersten Teil. Bei jedem Einsatz seid Ihr immer als Duo unterwegs. Praktisch: Ein zweiter Spieler kann jederzeit die Kontrolle über Euren CPU-Kumpanen übernehmen. So kommt deutlich mehr Spielfreude auf, denn momentan ist der Computerkollege in Sachen KI etwas minderbemittelt.

Auf Skywalkers Spuren

Schon kurz nach Spielbeginn stehen zahlreiche Kämpfe gegen Droiden an, die ein wahrer Jedi natürlich mit dem Lichtschwert angeht. Die simplen Schlachten gegen die Scharen dummer Roboter sind schnell entschieden. Jedoch ist auch mal Hirnschmalz gefordert: Oft versperren Trümmer oder verschlossene Türen den weiteren Weg. Hier hilft Euch die Macht: Mit entsprechendem Tastendruck beziehungsweise Geste legt Ihr Schalter um oder schiebt Legobausteine beiseite. Genauso einfach lassen sich so kaputte Geräte wieder zusammenbauen. Massig Geld versteckt sich ebenso in der wunderbar interaktiven Umgebung. Den Zaster benötigt Ihr, um neue Charaktere freizuschalten.

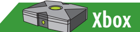
Im späteren Verlauf trefft Ihr auf weitere bekannte Gesichter: 3PO- bzw. R2-Einheiten werden dank ihrer Hacker-Fähigkeiten oft benötigt. Auf Naboo begegnet Ihr auch dem allseits beliebten Jar-Jar Binks, der dank besserer Hüpf-Skills unseren Jedis gern aushilft. Dazu übernehmt Ihr auf Knopfdruck jederzeit die Kontrolle über den angetroffenen Drittcharakter. Später wechseln sogar die Hauptdarsteller: So schlagt Ihr Euch als Anakin Skywalker, Yoda oder Königin Amidala höchstpersönlich durch die Levels.

PS2 Vorbildlich: Ein zweiter Spieler kann jederzeit ins laufende Spiel einsteigen und den nicht gerade hellen CPU-Kumpanen ersetzen.

Darth Lego

Die Vielzahl an wackeren Helden ist auch bitter nötig, denn an Bösewichten mangelt es wirklich nicht: Wie in den Filmen kommt es zu handfesten Auseinandersetzungen, u.a. mit Darth Maul, Count Dooku oder Jango Fett. Letzterer macht dem guten Obi-Wan dank waffenstarrender Ausrüstung und ballerfreudigem Raumschiff das Leben schwer.

Trotz permanenter Verwendung von Lego-Bauteilen wurden die Schauplätze der Filme originalgetreu umgesetzt und begeistern mit gelungener Inszenierung samt schöner Animationen. Eine passende Soundkulisse – vom Laserschwert-Brummen bis zum Piepsen von R2D2 – rundet das multimediale Aufgebot ab. "Star



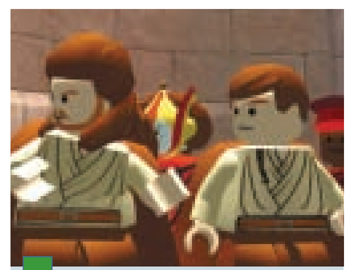


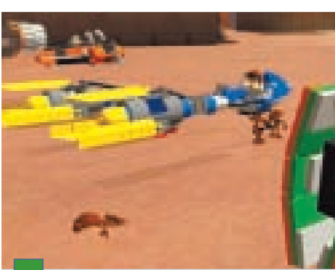

PS2 Die Macht ist auch nützlich, um kaputtes Inventar zusammenzubauen.


PS2 Zwischen zahlreichen Laufmissionen warten krachige Raumschlachten.


PS2 Das konsequente Lego-Design macht auch vor Raumschiffen nicht Halt. Viele der 'genoppten' Gleiter könnt Ihr auch im Spielzeughandel kaufen.


XB Wie es sich für einen richtigen Jedi gehört, kämpft Ihr mit dem Lichtschwert. Die dummen Droiden haben keine Chance – Laserstrahlen wehrt Ihr per Knopfdruck ab und schleudert sie zurück auf die Roboterhorden.


XB Die Figuren versprühen massig Charme dank gelungener Animationen.


XB Pfeilschnell geht's beim Pod-Rennen auf Tatooine zu.

Wars"-Kenner wird's freuen – insbesondere weil die streng gehütete "Episode 3" im Spiel enthalten ist (siehe Kasten).

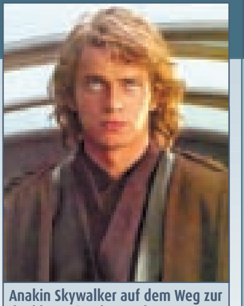
Für Abwechslung sorgen neben den Laufmissionen große Weltraumschlachten am Steuer eines Jägers. Dabei fliegt Ihr auf vorgegebenen Flugkorridoren nach "Star Fox"-Vorbild – das berühmte Pod-Rennen darf ebenfalls nicht fehlen. Zudem kommen Rennfanatiker auf Speeder Bikes zum Zug.

Der Charme des Spiels entwickelt sich durch viele Gags und Anspielungen. So sprühen gerade Zwischensequenzen nur so vor Witz. Entwarnung für "Krieg der Sterne"-Kenner: Der Titel driftet zu keiner Zeit ins Lächerliche ab. Alles wirkt wie aus einem Guss – so als würden Lego und "Star Wars" schon immer zusammengehören.

Dennoch haben wir was zu meckern: Zum Ersten erweist sich der dumme KI-Kumpan oft als unnütz. Daneben gab's nur feste, teils unübersichtliche Kamerawinkel in der spielbaren Preview-Fassung. Auch die Steuerung enttäuscht dezent: Die klobigen Figuren lassen sich nur ungenau durch die Levels steuern. Gerade heikle Sprungpassagen geraten zur Geduldsprobe. Trotz (noch) fehlendem Feinschliff sorgt "Lego Star Wars" gerade mit zwei Spielern schon jetzt für soliden Spielspaß. *ts*

▪ ▪ ▪ Das Ende der Saga ▪ ▪ ▪

Der dritten Episode fiebern nicht nur Fans entgegen


Anakin Skywalker auf dem Weg zur dunklen Seite der Macht.

Das "Star Wars"-Fieber grassiert wieder. Am 19. Mai startet nämlich die letzte Episode der Sternen-Saga: "Die Rache der Sith". Die treue Fangemeinde überstürzt sich wie schon bei den Vorgängern mit Gerüchten und fadenscheinigen Fakten zur kommenden SciFi-Hoffnung. Besonders spannend wird es aber in Sachen Story: Schließlich fungiert "Episode 3" als Bindeglied zwischen den neuen ("Episode 1 und 2") und den klassischen "Star Wars"-Teilen ("Episode 4-6"). Endlich dürfen wir erfahren, wie aus Anakin Skywalker der Vater aller Bösewichte Darth Vader wird und wie das Imperium aufsteigt. George Lucas nahm abermals auf dem Regiestuhl Platz und legte selbst Hand an das Drehbuch seines Lebenswerks. Ungeduldige Fans sollten sich "Lego Star Wars" schon mal vormerken, denn wenn der Release-Termin des Spiels gehalten wird, können Hobby-Jedis bereits im April das Laserschwert in "Episode 3" schwingen.

Lego Star Wars

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Traveller's Tales, UK
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	April [PS2]
	April [Xbox]

Witzige wie einfallsreiche "Star Wars"-Umsetzung ins Lego-Universum mit (noch) einigen kleinen spielerischen Mängeln.



Gamecube-Alternative

Gamecube-Fans schauen in die Röhre: Ein ähnlicher Themen-Mix ist nicht in Sicht.

Medal of Honor European Assault

Neue Ideen, altes Spielprinzip: So will EAs Weltkriegs-Saga den Thron erobern.

PS2 Erscheint ein Panzer auf der Bildfläche, helfen nur noch Granaten.

Die Hunde des Krieges wurden wieder angeleint: Drei Monate nach unserer ersten Vorschau in Ausgabe 02/05 änderte Entwickler und Publisher EA den Untertitel der neuesten "Medal of Honor"-Episode von "Dogs of War" in "European Assault". Der neue Zusatz soll dem Spieler verdeutlichen, dass die prestigeträchtige Shooter-Serie wieder zu alter Stärke, nämlich ins Alte Europa, zurückgefunden hat. Und noch etwas hat sich getan: Erstmals durften wir die Weltkriegs-Action in Aktion erleben und sogar selbst Hand anlegen.

An der Spielefront

Gebannt blicken wir Executive Producer Dan Winters über die Schulter, wie er als Spezialagent William Holt Seite an Seite mit computergesteuerten Soldaten Hafenanlagen der Nazis stürmt. Zielsicher manövriert Winters die Spielfigur über die Dockanlage und sucht Deckung hinter einigen Kisten, während die deutschen Soldaten im grellen Licht der Suchscheinwerfer das Feuer erwidern. Ursprünglich war geplant, die Scheinwerfer als zerstörbare Objekte zu integrieren. Der Spieler hätte dann im Schutz der Dunkelheit vorrücken können. Die Idee wurde jedoch mangels sinnvoller Anwendungsgebiete wieder verworfen. Umsetzung fand dagegen das Prinzip der semi-offenen Spielewelt: Statt auf linearen Pfaden zu wandeln, sucht Ihr Euch in den Missionen selbst den Weg zu den Primär- und Sekundär-Zielen. Ihr entscheidet sogar, ob Ihr Letztere erfüllen wollt, was uns Dan sofort an einem Beispiel verdeutlicht: Während Holt im Hafen gegen die Infanterie kämpft, nehmen deutsche Torpedostellungen die alliierten Schiffe vor der Küste unter Beschuss. Setzen wir den Bemühungen der Nazis rechtzeitig ein Ende, werden wir mit einem Extraleben belohnt. Dieses sorgt im Fall des Todes für sofortige Reanimation der Spielfigur. Ein ebenfalls neues Element entstand aus Erfahrungsberichten von Militärberater Dale Dye. Dieser rettete in Vietnam einem Kameraden trotzt MG-Beschuss das Leben. Im Nachhinein konnte sich Dye nur noch vage an die Ausführung seiner heroischen Tat erinnern, was die Entwickler auf die Idee des 'Rally Mode' brachte. Spielerisch manifestiert sich das Feature durch Zeitlupe und Unverwundbarkeit. Das Rally-Meter füllt Ihr durch heldenhafte Aktionen wie die Rettung eingekesselter Kameraden. Erstmals trefft Ihr in einem "Medal of Honor" auch auf Bossgegner, die sich durch cleveres Verhalten vom gemeinen Kanonenfutter unterscheiden. Erwartet jedoch keine eingeblendete Lebensleiste oder unrealistisch starke Über-Soldaten – hier wird historisch korrekt gespielt. *jw*


PS2 William Holt kämpft Seite an Seite alliierter Soldaten. Später bekommt Ihr Hilfe von Kontaktdame Manon, bekannt aus "Medal of Honor: Underground".


Medal of Honor: European Assault

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2. Quartal [PS2]
	2. Quartal [Xbox]
	2. Quartal [NGC]

Alle Zeichen stehen auf Erfolg: Neue, actionlastige Spielelemente und eine bessere Optik verhelfen der Serie zu neuem Glanz.


PS2 Grafisch lässt "European Assault" seinen Vorgänger hinter sich. Highlight sind dabei die atmosphärischen Lichteffekte.


PS2 Der Star im Team: Soldaten mit dem Sternsymbol nehmen rudimentäre Befehle von Euch entgegen.


EIN MANN. VIELE WAFFEN.
UNENDLICHE ZERSTÖRUNG.
Du bist eines der letzten Mitglieder der Wolf Dragoons und kannst erstmals aus deinem mächtigen BattleMech® aussteigen und so die Action hautnah erleben. In MechAssault 2 erklimmst du Mauern, springst in Panzer und fliegst ein VTOL, um Nachschub zum Schlachtfeld zu transportieren. Die Vorherrschaft über die Galaxis ist deine Belohnung im Eroberungsmodus auf Xbox Live. In dieser langlebigen Onlinewelt triffst du Gleichgesinnte, schließt dich einem Clan an und versuchst, die 45 Planeten des Sonnensystems zu erobern. Mächtige Feinde, neue Waffen und atemberaubende Umgebungen warten auf dich. MechAssault 2: Die größte aller Schlachten ist nun noch größer.
MECHASSAULT 2
LONE WOLF
Microsoft game studios
fasa studio
XBOX
it's good to play together
xbox.com/mechassault2
XBOX LIVE

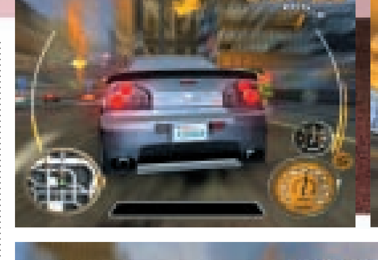
VIDEO AUF DVD!



Midnight Club 3: DUB Edition

Rockstar kehrt zurück auf die Straße: Rast in nächtlichen Metropolen ohne Rücksicht auf Verluste um den Sieg.

Während die "Need for Speed"-Serie im jährlichen EA-Zyklus Fortsetzungen produziert, lässt sich Rockstar viel Zeit: Die nächtliche Pionier-Raserei "Midnight Club" geht erst jetzt in die dritte Runde. Bei der deutschen Take-2-Niederlassung konnten wir nun die PS2-Fassung ausführlich anspielen. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten steht das frei befahrbare Straßennetz bei "Midnight Club 3" tatsächlich klar im Mittelpunkt: In fast allen Wettbewerben saust Ihr vorgegebene Checkpoints ab – wie Ihr die erreicht, bleibt Euch überlassen. Ihr könnt Eure Fahrtroute frei auswählen und seid nicht nur auf Straßen angewiesen. Zahlreiche Abkürzungen führen z.B. durch Gebäude oder von Brücken hinab auf tiefer gelegenes Gelände.





XB Freie Fahrt für freie Raser: Zwar engen Euch keine Barrieren ein, aber aggressive Gegner und vor allem der Zivilverkehr sorgen für Nervenkitzel.

Gegner mit Grips

Wie schon beim zweiten Teil tretet Ihr nicht gegen hirnlose Drohnen an, den CPU-Gegnern wurde das 'Rail-Branching'-System verpasst: Sie folgen keiner festgelegten Route, sondern entscheiden sich an jeder Weggabelung neu. Im Vorgänger führte das dank eines sehr hohen Schwierigkeitsgrads schnell zu Frust, doch das soll Vergangenheit sein: "Midnight Club 3" passt sich Eurem Können an, bei wiederholten Niederlagen wird's also leichter – sehr angenehm, denn naturbedingt geht bei den nächtlichen Rennen öfters mal was schief. Die drei Metropolen San Diego, Atlanta und Detroit sind nämlich ausgesprochen belebt. Während Fußgänger aus dem Weg springen, sorgt der dichte Normalverkehr regelmäßig für Situationen und Crashes, die den Nervenkitzel erhöhen.

Auch sonst hat Rockstar das Spielgeschehen kräftig aufgebohrt: Ein halbes Dutzend Fahrzeugklassen mit rund 60 lizenzierten Vehikeln sorgt für Abwechslung, neben üblichen Sportflitzern und Motorrädern feiern u.a. Trucks, SUVs und lässige Chopper-Motorräder ihr Debüt. Dank der Kooperation mit dem DUB Magazine lässt sich jede Karosse bis ins Detail tunen, dankenswerterweise sind die Style-Basteleien aber nur optional.

Der Arcade-Einfluss wird durch neu eingeführte Special Moves verstärkt: Habt Ihr das richtige Fahrzeug und genug Energie durch vorgegebene

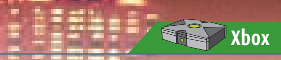


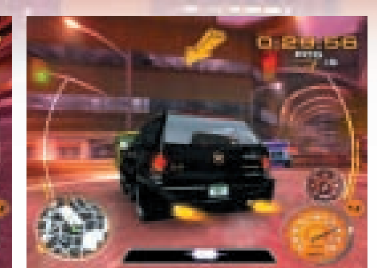
PS2 Gut zu wissen: Auf dem Stadtplan sucht Ihr die nächste Herausforderung.

PS2 Lässig: Die Chopper-Bikes erhöhen den imaginären Coolness-Faktor.



PS2 Natürlich dürfen amerikanische PS-Schleudern nicht fehlen.





PS2 Mit den bulligen Trucks und SUVs könnt Ihr dank Special Moves andere Fahrzeuge einfach über den Haufen fahren.

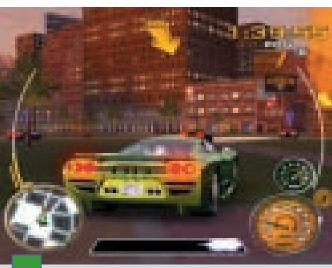


XB Beim Vorgänger waren Motorräder noch ziemlich biestig, dank vereinfachter Steuerung fallt Ihr jetzt lange nicht mehr so leicht aus dem Sattel.



PS2 Kein Rennspiel ohne Temporausch: Zündet Ihr bei "Midnight Club 3" den Turbo, wird das ohnehin blitzschnelle Geschehen noch flotter und versetzt Euch mittels Wischeffekt erst recht mitten ins Geschehen.





XB Neben diesen coolen Sportflitzern gibt's sogar zwei Lamborghinis.

Fahrweise getankt, könnt Ihr andere Autos mit einer Schockwelle aus dem Weg räumen, einfach wie ein Panzer durch alles durchbrettern oder in Zeitlupe genauere Lenkaktionen ausführen.
Die Online-Möglichkeiten konnten wir nicht ausprobieren, doch bereits im Splitscreen macht es ausgesprochen Laune, sich gegenseitig die Flagge abzujagen oder bei Rennen den Konkurrenten mittels Extra-Einsatz aus dem Konzept zu bringen – für Abwechslung ist gesorgt.

Speed mit Stil

Grafisch überzeugt die von uns gespielte PS2-Fassung mit tadelloser Leistung: So belebte Städte habt Ihr in einem Rennspiel selten gesehen, trotzdem wurde an Texturdetails nicht gegeizt und auch die Bildrate bleibt stets stabil. Wenn bis zur Veröffentlichung nichts mehr schiefgeht, steht einem spannenden Kampf um die Tuning-Krone nichts mehr im Weg. *us*

▪ ▪ ▪ Tuning-Wahn ▪ ▪ ▪

Die bizarren Auswüchse der Autoschrauberei

Der Reiz, PS-Schleudern durch mehr oder weniger sinnige Um- und Anbauten aufzupeppen, wurde bei uns mit der längst vergessenen Manta(witz)welle ein Thema. Spätestens der sensationelle Erfolg von "Need for Speed Underground" machte den Trend dann zum Massenphänomen. Trotzdem wundert man sich immer noch darüber, wie schräg es jenseits des Atlantiks zugeht. Das im Untertitel von "Midnight Club 3" genannte DUB Magazine etwa ist eine dicke Hochglanzillustrierte, deren Inhalt großteils aus Reportagen über die aufgemotzten Boliden diverser Rapper und Sportler sowie seitenweise Anzeigen speziell für Felgen aller Art besteht. Während es das Heft (noch) nicht zu uns geschafft hat, gehört die MTV-Sendung "Pimp my Ride" mit Hiphop-Held Xzibit zu den Quotenbringern des Musiksenders und sorgte für den durchgeknallten deutschen Ableger "Pimp my Fahrrad". Wer von den regelmäßigen Wiederholungen des Originals nicht genug bekommt, dem kann geholfen werden: Ende März wurde die erste Season in den USA auf DVD veröffentlicht.

Midnight Club 3: DUB Edition

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox (Skala 0–10)

Entwickler:	Rockstar San D., USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	April [PS2]
	April [Xbox]

Nächtliche High-Speed-Raserei durch belebte Großstädte: Rasante Optik, viele Tuningmöglichkeiten und coole Spielmodi locken.

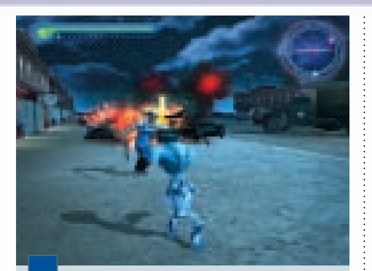


Gamecube-Alternative

Das übliche Bild: Rennspiele auf dem Gamecube sind selten, im Tuning-Sektor gab's allerdings jüngst **Street Racing Syndicate**.

Destroy All Humans!

Invasion mal anders: Bei THQs schrägem Alien-Spaß schlagt Ihr Euch auf die Seite der Außerirdischen!



PS2 Angreifende Menschen könnt Ihr auf verschiedene Arten neutralisieren.



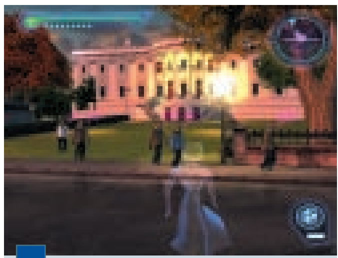
PS2 Wo Crypto mit seinem Strahler hinballert, geht viel zu Bruch.

XB Mit dem Atomisierer verwandelt Ihr Feinde in Aschehäufchen.

Nach den militärischen Titeln "Mercenaries" und "Full Spectrum Warrior", die in den amerikanischen Pandemic-Studios entstanden, versucht sich die australische Niederlassung an leichterer Kost. Bei "Destroy All Humans!" geht's zwar auch mal rabiat zu, doch steht hier der Humor im Vordergrund, wie wir anhand einer Präsentation und der spielbaren Xbox-Fassung überprüfen konnten.

Kleiner grauer Mann

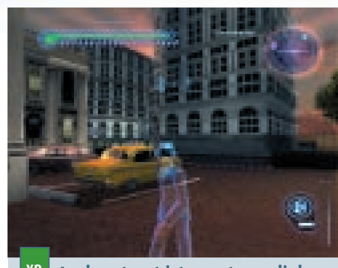
Angesiedelt im Amerika der 50er-Jahre, als das Leben noch einfach und alles Böse kommunistisch war, steht eine Alien-Invasion unmittelbar bevor: Die Furons haben in unserer Urzeit die Erde und ihre Einwohner mit DNA-Proben ihrer Rasse versetzt, die sie nun wieder einsammeln wollen, um das Aussterben ihrer Art zu verhindern. Deshalb wird der unwillige Vorreiter Crypto losgeschickt, um die Hauptarbeit zu leisten. Wer jetzt denkt, dass er als Spieler wie so oft die Menschheit verteidigen soll, der liegt falsch: Diesmal schlüpft Ihr in die Rolle der Außerirdischen und legt notfalls die Erde in Schutt und Asche! In sechs großen Arealen von einer mittelamerikanischen Farm über die geheimnisvolle 'Area 42' bis hin zur US-Hauptstadt stapft Ihr als Crypto durch die frei erforschbare 3D-Landschaft und absolviert 22 Missionen.



PS2 Tarnt Euch durch eine Illusion, um nicht aufzufallen.

Oft geht's um die Zerstörung vorgegebener Ziele, aber nicht alles ist mit roher Gewalt lösbar. Immer wieder müsst Ihr auch Schleicheinsätze absolvieren oder mit Geisteskraft die Umgebung und ihre Einwohner zu Eurem Vorteil manipulieren.

Zum Glück ist das Alien gut ausgerüstet: Neben einer Strahlenwumme, die alles wegschockt, erledigt Ihr feindselige Menschen mit einem praktischen Desintegrator oder Ihr legt eine Ionen-Granate aus – die fiese Anal-Probe wiederum sorgt für ungewöhnliche Reaktionen. Als hochentwickelter Außerirdischer verfügt Crypto auch über hilfreiche Geisteskräfte: Per Telekinese schleudert Ihr Objekte durch die Umgebung, lest menschliche Gedanken, manipuliert Eure Opfer mittels Hypnose und tarnt Euch durch praktische Illusionen – wer zu auffällig agiert, erweckt trotz Verkleidung den Argwohn der Ordnungshüter.



XB Auch getarnt ist es ratsam, lieber Schleichwege zu benutzen.

Kult-Trash

Die Inspiration zu "Destroy All Humans!"

Dass sich Pandemics schräges SciFi-Epos an den meist unfreiwillig komischen Zukunfts-Klamotten der 50er-Jahre und dem allgemeinen amerikanischen Lebengefühl dieser Epoche orientiert, ist auf den ersten Blick erkennbar. Besonders ins Herz geschlossen haben die Entwickler aber das Machwerk, das nicht selten als miesester Film aller Zeiten genannt wird: "Plan 9 from Outer Space". Der Versuch des legendär unfähigen Allround-Nicht-Genies Ed Wood, einen SciFi-Film aufzuziehen, endete mit einem grandios missglückten Streifen, der als Paradebeispiel für den Satz 'So schlecht, dass es schon wieder gut ist' steht. Dilettantische Kulissen, peinliche Kostüme, eine stupide Story, mehrheitlich debile Darsteller und die unfähige Regie des Machers selber bescherten Wood einen legendären Ruf, den sich dieser so wohl nicht gewünscht hatte. Wer sich selbst von der Absurdität von "Plan 9" ein Bild machen will, kann die DVD kaufen oder spielt bei "Destroy All Humans!" fleißig Extras frei – dort finden sich u.a. mehrere Minuten ausgewählte Ausschnitte des legendären Debakels.

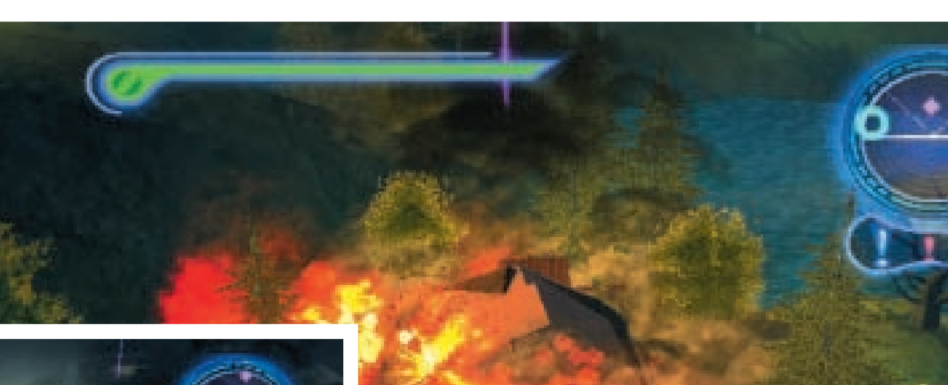


Woran erkennt man Aliens? Ganz einfach, sie haben noch dämlichere Kostüme an.





XB Mit Eurer Untertasse richtet Ihr schnell größere Schäden an.







PS2 UFO-Attacke: Während der Feuerstrahler (oben) relativ genaues Zielen erfordert, verwüstet die Bombe (links) alles in einem großen Umkreis.



PS2 Cryptos Telekinese kann aufgerüstet werden, so dass auch schwere Vehikel problemlos bewegbar sind.



PS2 Nass gemacht: Dank Geisteskraft verschafft Ihr dem Agenten ein unfreiwilliges Bad.



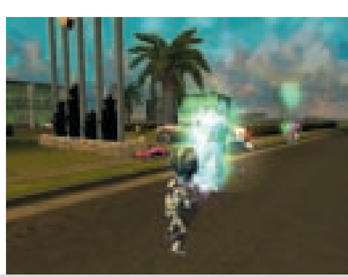
PS2 Da kann er zappeln, soviel er will: Per Knopfdruck schleudert Ihr den Kerl davon.

Weil nicht alles zu Fuß zu erledigen ist, entert Ihr regelmäßig Eure fliegende Untertasse. Dann geht's hoch in der Luft durch die Gegend, wo Ihr mittels Laserbeam oder Soundwellen alles demoliert oder via Traktorstrahl arglose Passanten aufsammelt.

Grand Theft Alien?

Auch wenn Grafik und Spielstil an "Mercenaries" erinnern, ist "Destroy All Humans!" geradliniger und weniger frei inszeniert: Zwar könnt Ihr zwischen Missionen die jeweilige Umgebung nach Belieben erkunden und z.B. Gehirne als Zahlungsmittel für Waffenupdates sammeln, doch insgesamt geht's etwas zielgerichteter zu. Das erlaubt die Einbindung von mehr Story-Elementen, die es in sich haben: Zahllose humorvolle Anspielungen auf SciFi-Oldies sorgen für Schmunzler.

Unsere Vorabversion benötigt zwar erkennbar noch eine Portion Feinschliff, zeigt das große Potenzial der spaßigen Action aber bereits gelungen auf: Dank der Möglichkeit, zwischen UFO-Flug und Fußmärschen zu wählen, kommt die Abwechslung nicht zu kurz. Die stilvolle Optik fängt das skurrile Ambiente gelungen ein und gefällt durch schick inszenierte Effekte. Ob die launige englische Synchro erhalten bleibt, ist noch unklar, für den deutschen Ton verspricht THQ aber professionelle Arbeit – so oder so sind wir auf die vollendete Invasion im Mai gespannt. *us*



XB Crypto ist zwar klein, aber flexibel: Größere Hüpfer gelingen dank praktischem Jetpack (links), Angreifer werden mit dem Waffenarsenal gebremst (rechts).

Destroy All Humans!

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

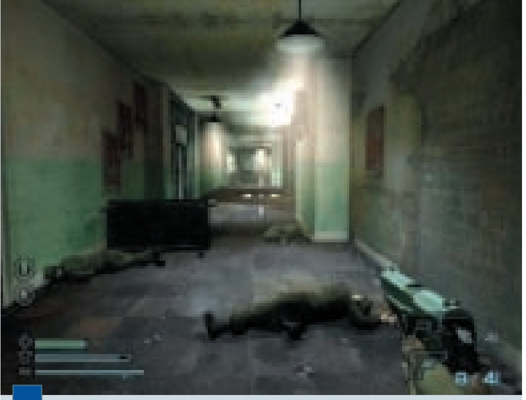
Xbox

Entwickler:	Pandemic, AUS
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	Mai [PS2]
	Mai [Xbox]

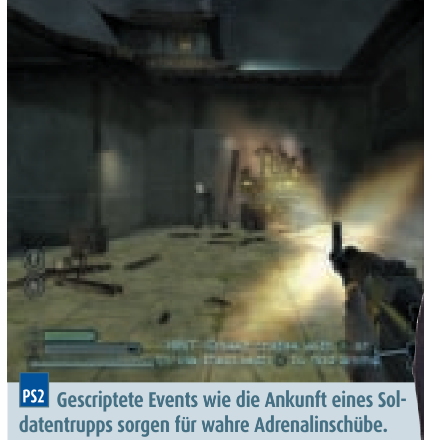
Skurriles wie abwechslungsreiches Alien-Abenteuer mit viel Humor und Freiraum zur spaßigen Welterkundung.

Gamecube-Alternative

Den Würfel lassen die Invasoren außen vor – ein ähnlich gelagerter Titel ist nicht in Sicht, bei **Star Fox Assault** geht's zumindest ins All.



PS2 Die atmosphärische Beleuchtung haucht dem heruntergekommenen Gefängnistrakt Leben ein.



PS2 Gescriptete Events wie die Ankunft eines Soldatentrupps sorgen für wahre Adrenalinschübe.

Cold Winter

Der kalte Winter hält an – trotzdem gibt's dank der PS2-Shooter-Hoffnung heiße Schusswechsel in der MAN!AC-Redaktion.

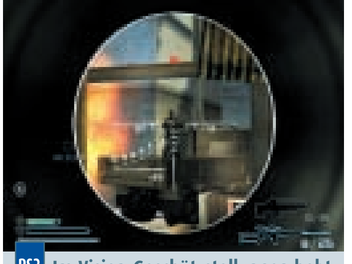
Lange war es still um die schicke Ego-Ballerei aus den englischen Swordfish-Studios. Nach zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit nähert sich der Titel mit großen Schritten der ersehnten Fertigstellung. Aus diesem Anlass durften wir einen ausgiebigen Blick auf "Cold Winter" werfen und dem MI6-Agenten Andrew Sterling bei seiner Mission über die Schulter gucken. Den armen Tropf hat es während eines Einsatzes in die Fänge der chinesischen Armee verschlagen, wo er unter grausamer Folter und Androhung der Todesstrafe in einer kargen Gefängniszelle verschimmelt. Da die britische Regierung jegliche Beteiligung an den Vorfällen leugnet, ist keine Besserung der Lage in Sicht, bis er eines Tages in das hübsche Antlitz seiner zukünftigen Befreierin Kim blickt. Im Auftrag von Sterlings ehemaligen Militärkameraden soll ihm die schlagfertige Asiatin zur Flucht verhelfen. Die eigentliche Drecksarbeit muss aber Andrew selbst verrichten.

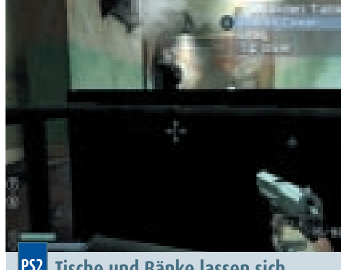
Auf der Flucht

Greift Euch die nächstbeste Wumme, in diesem Fall eine simple Handfeuerwaffe, und schießt Euch den Weg aus dem chinesischen Kerker frei. Die ausgefeilten Physik-Routinen dienen als willkommene Hilfe in der Not. So stürzt Ihr Feldbetten und Tische um und sucht dahinter Deckung, während Euch die Kugeln nur so um die Ohren sausen. Oder missbraucht Objekte wie Leselampen, Stühle oder Heizkörper und schleudert sie Euren Feinden in die verdutzte Visage – die eigens entwickelte 'Karma'-Engine sorgt für physikalische Korrektheit. Dabei solltet Ihr nie vergessen, die toten Gegner nach Habseligkeiten zu durchsuchen – zusätzliche Munition oder eine Kevlar-Weste sind der Lohn. Habt Ihr die Wachen mit zahlreichen Körpertreffern niedergestreckt, nutzt Euch die aufgesammelte Rüstung nur wenig. Wurde der Träger jedoch mit einem gezielten Kopfschuss eliminiert, erfährt Eure Armor-Anzeige einen größeren Zuwachs.

Zwar nicht die feine englische Art, aber ebenfalls ratsam: Stöbert in fremden Schubladen, Schreibtischen respektive Schränken herum und freut Euch über Schlüssel, informativen Papierkram oder allerlei Items. Diese wollen via simplem Bastel-Menü in nützliche Gadgets umgewandelt werden: Aus Flaschen, Stofffetzen und einem vollen Benzinkanister baut Ihr flugs einen tödlichen Molotow-Cocktail. Da unser Treiben im Gefängnis nicht unbemerkt bleibt, rücken alsbald besser ausgerüstete und härtere Schergen aus. Während manche Soldaten geschickt jede Deckung nutzen, um Euch das Leben schwer zu machen, warten andere fast widerstandlos auf ihre Hinrichtung. Im fertigen Spiel sollen Euch aber ausnahmslos CPU-Einsteins das

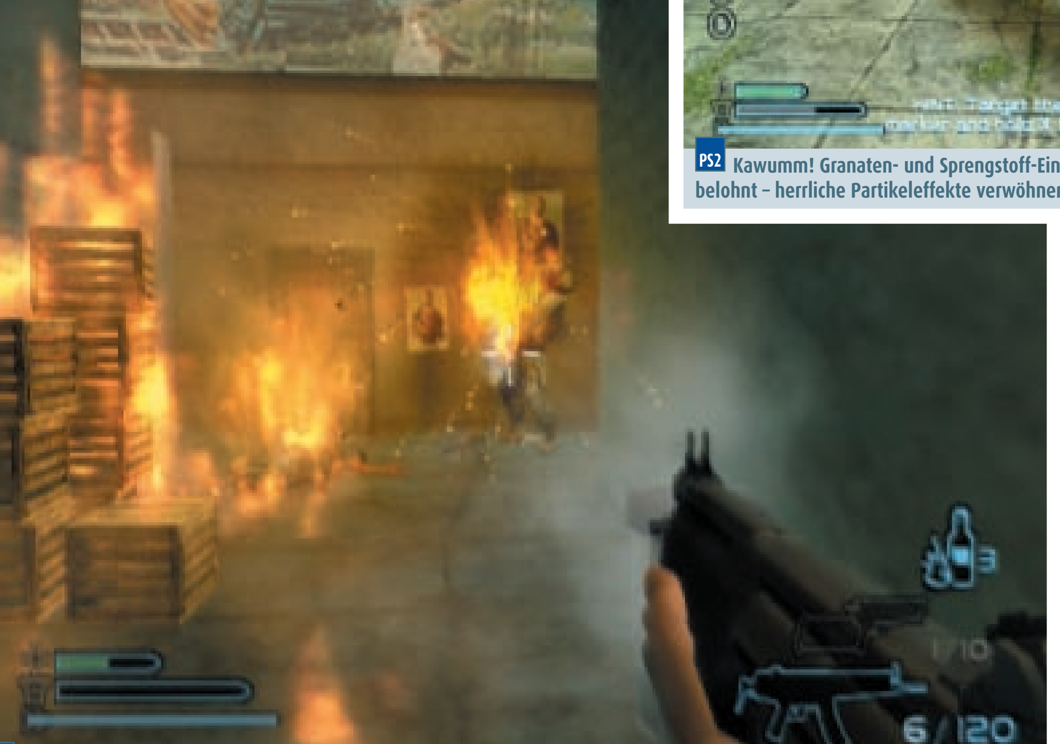
PS2 Schneise der Zerstörung: Im Straßenkampf geht's richtig zur Sache – Zeit zum Nachladen (rechts) bleibt kaum.


PS2 Im Visier: Geschützstellungen hebt Ihr am besten via Snipergewehr aus.


PS2 Tische und Bänke lassen sich umstoßen und als Deckung benutzen.



PS2 Kawumm! Granaten- und Sprengstoff-Einsatz wird mit deftigen Explosionen belohnt – herrliche Partikeleffekte verwöhnen das Auge.



PS2 Makaber, aber sehr wirkungsvoll: Schleudert Ihr den Angreifern einen feurigen Gruß entgegen, laufen diese als lebende Fackeln umher. Ihr erfreut Euch an lodernden Flammen und gesteigerten Erfolgsaussichten.




PS2 Gewissensfrage: Artige Agenten verschonen unbeteiligtes Personal.

Leben zur Hölle machen. Nachdem wir einen Burschen aus seiner Maschinengewehrstellung herausgeballert haben, klemmen wir uns selbst hinter die dicke Browning und holen den nahenden Polizei-Heli mit einem Projektil-Hagel vom Himmel.

Endlich frei!

Zeit zur Erholung bleibt aber nicht. Zum Dank für die Rettungsaktion heuert Ihr beim privaten Sondereinsatzkommando Eures Befreiers an. Als erste Mission wartet eine brutale Materialschlacht in den Gassen einer arabischen Metropole. Wie im Hollywood-Film "Black Hawk Down" liefert Ihr Euch spannungsgeladene Straßenkämpfe – brennende Autowracks, grollender Waffenlärm und tückische Hinterhalte inklusive. Hierbei wird Realismus groß geschrieben: Anstatt genretypisch mit einem virtuellen Zauberrucksack ausgestattet zu sein, tragt Ihr jeweils nur zwei Waffen aus dem 30 Schießprügel umfassenden Arsenal bei Euch. Auch Medipacks sucht Ihr vergeblich – stattdessen gilt es, im taktisch richtigen Moment hinter einem Mauervorsprung Deckung zu suchen und Andrew mit einer energiespendenden Injektion zu versorgen. Damit Ihr im verwinkelten Straßengeflecht die Orientierung behaltet, weist ein dezenter Pfeil den Weg zum nächsten Missionsziel.

Während unser Held vom effektgespickten Häuserkampf zur Stürmung einer detailliert modellierten Lagerhalle übergeht, verlassen wir den Einsatzort und widmen uns den weiteren, vielversprechenden Fakten von "Cold Winter". Die deutsche Synchronstimme von Nicolas Cage, die ebenfalls Sam "Splinter Cell" Fisher Charisma verleiht, wird auch Andrew Sterling zum Sprechen bringen. Durchzock-Muffel sollen den Abspann mittels eines simplen Kniffes zu Gesicht bekommen: Eine Karte informiert Euch jederzeit über die Anzahl der noch zu absolvierenden Areale. So entfällt die nervige "Wie viele Levels sind's denn noch"-Frage. Abseits des Story-Strangs warten zwölf Mehrspielerkarten auf kernige Multiplayer-Duelle. Diese bestreitet Ihr mit bis zu vier Spielern im Splitscreen, in Ermangelung menschlicher Ballerkumpels greifen auf Wunsch auch Bots ins Geschehen ein. Die oft vernachlässigte PS2-Online-Funktion kommt ebenfalls zum Zug und ermöglicht weltweite Knarrenscharmützel. Freut Euch auf einen späten, aber kraftvollen Wintereinbruch im Mai! *ms*

Cold Winter

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Entwickler:	Swordfish, England
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Mai

Feuer frei: Optisch imposante, vielversprechende Ego-Ballerei mit großem Waffenarsenal und realistischer Physik-Engine.

Xbox-Alternative

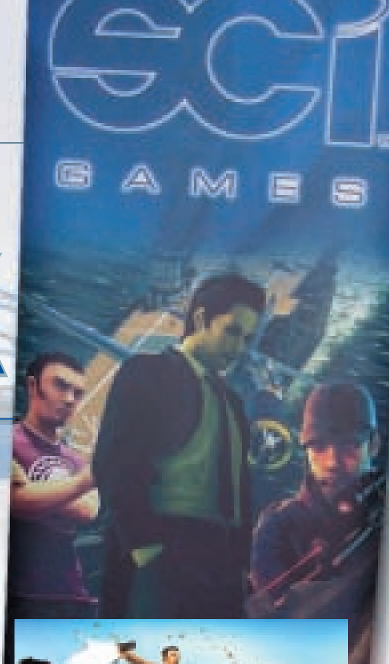
Microsoft-Jünger greifen bei **Pariah** zur Knarre. Auch hier gibt's rabiaten Waffeneinsatz in schickem Gewand.

Gamecube-Alternative

Fronteinsatz: Kriegerische First-Person-Action erlebt Ihr in EAs Medal of Honor: European Assault.

Playstation 2 Xbox

SCi Doppelpack



Ballerlastig: SCi präsentierte in London bleihaltige Spielekost.

Der britische Publisher SCi zeigte Mitte März zwei brandneue Titel: das actionreiche, mexikanisch angehauchte "Total Overdose" sowie einen neuen Teil der "Conflict"-Reihe.

Total Overdose

Total Overdose

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Deadline, Dänemark
Hersteller:	SCi
Genre:	Action
D-Termin:	Sommer [PS2]
	Sommer [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Versoftete Hommage an "El Mariachi" & Co. mit mit wilden Schießereien, aber noch unausgegorener Technik.

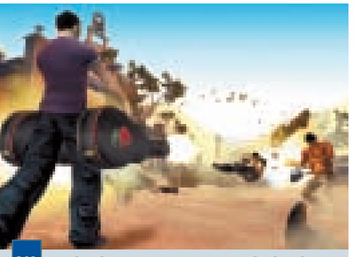
Gamecube-Alternative

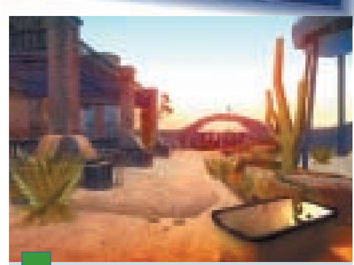
Für Cube-Fans ist keine vergleichbare Action-Ballerei in Sicht. Sie müssen auf die beiden **Conflict: Desert Storm**-Teile zurückgreifen.

"Desperado", "El Mariachi", "Irgendwann in Mexiko": Die in Mittelamerika spielenden Filme bieten stylische Baller-Action sowie einen markanten Soundtrack. Genau diese Elemente überträgt "Total Overdose" in ein Videospiel und klaut dabei unverhohlen bei anderen Titeln: Neben einem Zeitlupen-Modus bei Sprüngen (à la "Max Payne 2") könnt Ihr die Zeit rückwärts laufen lassen – "Prince of Persia" lässt grüßen. Für die stimmigen Schießereien greift Ihr auf ein sattes Waffenarsenal sowie ein Combo-System zurück, das Töten im Akkord belohnt. Die gezeigte Version machte grafisch leider eine recht maue Figur: Grobe Figuren und platte Umgebungen überzeugen noch nicht wirklich.

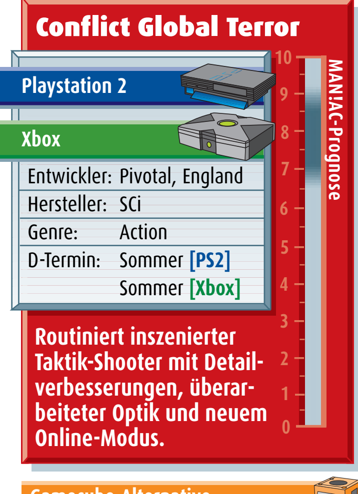

XB Der 'Tornado'-Rundum-Move lässt Gegnern keine Chance.


PS2 Dank Combo-System lassen sich coole Schießereien inszenieren.


PS2 Viel schwarzer Humor verleiht dem makabren Titel Charakter.


XB Sandig: Ihr ballert Euch durch mexikanische Dörfer, Villen und Wüsten.

Conflict Global Terror



Conflict Global Terror

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Pivotal, England
Hersteller:	SCi
Genre:	Action
D-Termin:	Sommer [PS2]
	Sommer [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Routiniert inszenierter Taktik-Shooter mit Detailverbesserungen, überarbeiteter Optik und neuem Online-Modus.

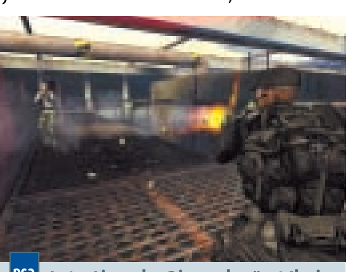
Gamecube-Alternative

Schießfreudige Gamecube-Taktiker wärmen derweil virtuelle Knarren für das Ende März kommende Ghost Recon 2 vor.

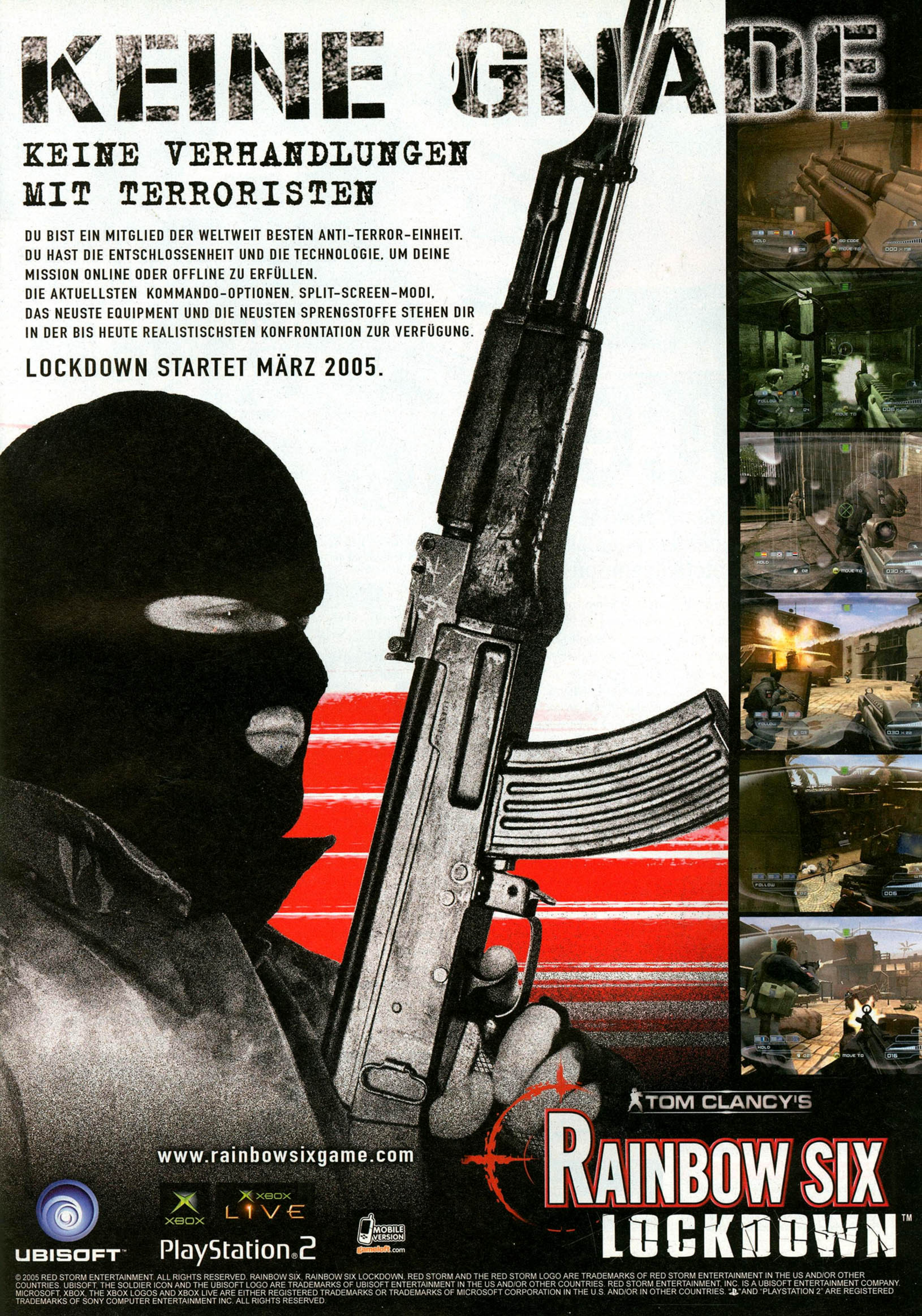
Neues "Conflict", neues Setting: Die jüngste Fortsetzung ist nicht mehr in einem echten Krieg angesiedelt, sondern versetzt Euch in fiktive Szenarien im Kampf gegen Terroristen. Dazu verquickte Entwickler Pivotal die erfolgreichen Elemente der Vorgänger. Perspektive wie Steuerung blieben gleich: Ihr kommandiert noch immer einen vierköpfigen Trupp durch Krisengebiete. Eure Kumpane agieren nun selbstständiger und decken sich gegenseitig. Die gegnerische KI rüstete in Sachen Intelligenz ebenso auf. Daneben entfiel das automatische Zielen. "Global Terror" bietet weitläufige Areale ebenso wie enge Straßenschluchten und Indoor-Settings. Größte Neuerung ist jedoch der Online-Modus, den Ihr im Team mit drei weiteren Spielern bestreitet. Dank überarbeiteter Grafik-Engine macht die Optik schon jetzt einen stimmigen Eindruck. *ts*


XB Die feindliche wie verbündete KI wurde gehörig aufgepeppt.


PS2 Jedes Teammitglied besitzt wie in den Vorgängern bestimmte Fähigkeiten.


PS2 Auto-Aim ade: Diesmal müsst Ihr in Schussgefechten manuell zielen.


PS2 Erstmals bekommt das Team weibliche Verstärkung (rechts).


KEINE GNADE
KEINE VERHANDLUNGEN MIT TERRORISTEN
DU BIST EIN MITGLIED DER WELTWEIT BESTEN ANTI-TERROR-EINHEIT. DU HAST DIE ENTSCHLOSSENHEIT UND DIE TECHNOLOGIE, UM DEINE MISSION ONLINE ODER OFFLINE ZU ERFÜLLEN. DIE AKTUELLSTEN KOMMANDO-OPTIONEN, SPLIT-SCREEN-MODI, DAS NEUSTE EQUIPMENT UND DIE NEUSTEN SPRENGSTOFFE STEHEN DIR IN DER BIS HEUTE REALISTISCHSTEN KONFRONTATION ZUR VERFÜGUNG.
LOCKDOWN STARTET MÄRZ 2005.
www.rainbowsixgame.com
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
LOCKDOWN™
UBISOFT™
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation®2
MOBILE VERSION
gameloft.com
© 2005 RED STORM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. RAINBOW SIX, RAINBOW SIX LOCKDOWN, RED STORM AND THE RED STORM LOGO ARE TRADEMARKS OF RED STORM ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. UBISOFT, THE SOLDIER ICON AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. RED STORM ENTERTAINMENT, INC. IS A UBISOFT ENTERTAINMENT COMPANY. MICROSOFT, XBOX, THE XBOX LOGOS AND XBOX LIVE ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR IN OTHER COUNTRIES. "PS" AND "PLAYSTATION 2" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Playstation 2 Xbox

VIDEO AUF DVD!

Juiced

Happy-End in England: MAN!AC besucht die Macher des ehemals bei Acclaim beheimateten Rennspiels.

PS2 Nach dem Start ist das Gedrängel groß: Geht Ihr zu forsch zur Sache, kassiert Ihr bei Rempeleien gleich die ersten negativen Respektbekundungen.

Wer lange genug durchhält, hat auch mal Glück im Leben: Das gilt insbesondere für Juice Games, denen noch vor kurzem zum zweiten Mal ein Debakel drohte. Wurde schon ihr vorletztes Projekt "Lamborghini" für die Xbox kurz vor der Veröffenlichung durch die Pleite des Publishers (seinerzeit Rage Software) gestoppt, wäre es "Juiced" wegen des Acclaim-Konkurses beinahe ebenso gegangen.
Zum Glück ergriff THQ die Chance, das Produkt-Sortiment mit einer Tuning-Flitzerei anzureichern: Kurzerhand wurden die Rechte übernommen und den wackeren Entwicklern mehr Zeit eingeräumt, ihr Produkt zu verfeinern – wer die Möglichkeit hatte, die so genannte 'Acclaim-Version' mal zu spielen, weiß das angesichts einiger damaliger Kritikpunkte zu schätzen. Da die für Mai anvisierte Veröffentlichung kurz bevorsteht, lud uns THQ zu einer Reise in die Juice-Studios ein, wo wir uns von den Verbesserungen überzeugen konnten.


Juiced

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Juice Games, UK
Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Mai [PS2]
	Mai [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Schick anzusehender und motivierender Tuning-Raser, dem die verlängerte Entwicklungszeit ausgesprochen gut getan hat.

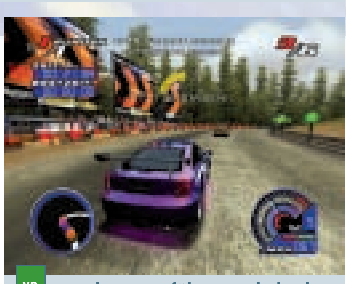
Gamecube-Alternative

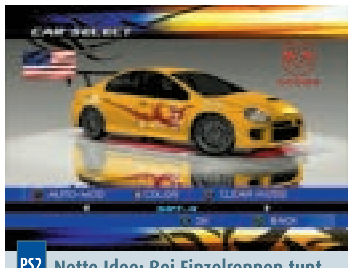
Nintendo-Tuner spielen entweder weiter die üblichen EA-Kandidaten oder greifen zum gerade erschienenen **Street Racing Syndicate**.

Vieles neu im Mai

Die ursprünglich solide, aber unspektakuläre Optik wurde einer Generalüberholung unterzogen und geriet mit schicken Lackreflexionen, verfeinerten Umgebungstexturen und ansehnlichen Lichteffekten erkennbar schöner. Auf dem Asphalt geht es jetzt wesentlich frustloser zu: Dank optimierter Fahrphysik sind die Boliden besser zu beherrschen und neigen nicht mehr wie früher an jeder Kurve zu Drehern. Natürlich hilft es auch, dass die CPU-Gegner sich weniger stur an die Ideallinie klammern und durchaus Zeichen von Intelligenz zeigen.
Die verlängerte Entwicklungszeit nutzte Juice Games zu einer Generalüberholung des Menü- und Karrieresystems, das die vielen Möglichkeiten inzwischen übersichtlicher präsentiert und mit einer Reihe intelligenter Einfälle glänzt. Für weitere Abwechslung sorgen eine aufgebohrte Streckenzahl (u.a. kam ein kompletter Stadtteil neu dazu) sowie eine Hand voll frischer Boliden, darunter der schnuckelige Beetle. Und wer sich zwischendurch nicht der Jagd nach Respekt widmen will, der freut sich über den neuen Arcade-Modus, bei dem vorgegebene Rennen in verschiedenen Schwierigkeitsklassen zum sofortigen Loslegen warten.
Insgesamt haben uns die vorgenommenen Änderungen und Ergänzungen voll und ganz überzeugt: War "Juiced" zu Acclaim-Zeiten ein solider Tuning-Raser mit erkennbaren Problemzonen (u.a. völlig chaotisches Fahrverhalten), macht die überarbeitete THQ-Fassung einen spürbar stärkeren Eindruck und mausert sich so zum Kandidaten auf einen vorderen Rang im Genre. *us*


XB Im Hafenviertel sind die Pisten breit, aber mit Schikanen versetzt.


XB Manche Kurse führen auch durch ländliche Gegenden.


PS2 Nette Idee: Bei Einzelrennen tunt Ihr Karren per Zufallsfunktion.


XB Bei Nacht und Regen beeinflussen die Bedingungen das Fahrverhalten.


XB Im 'Showoff' beeindruckt Ihr Zuschauer mit coolen Autokunststücken.

trocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20
evision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Crea
n Arcadia 2001 • G 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstr
acintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Sh
m • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy
Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine
ve • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar
et • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn
om • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation

Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan

Die Zeit ist reif für einen neuen GAMEplan

Sharp X68000

Sega SG-1000

PC-Engine LT

Sega Dreamcast CX-1

Game Boy Advance SP Famicom Edition

GAMEplan.

Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005

Zweite stark erweiterte Auflage

Von Atari zu Sega, vom Apple zum Sony PSP. Die Geschichte der Videospiele in ausführlichen Kapiteln, Tabellen und über 600 exklusiven Fotos

GAMEplan 1.5 Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 - 2005

Winnie Forster

Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm ISBN 3-00-015290-3

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________________

STRASSE, NUMMER ____________________

PLZ, WOHNORT ____________________

DATUM, UNTERSCHRIFT ____________________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ____________________

KONTONUMMER ____________________

BANK ____________________

BANKLEITZAHL ____________________

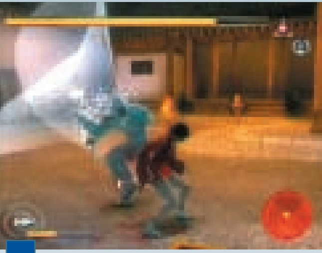


Red Ninja: End of Honor



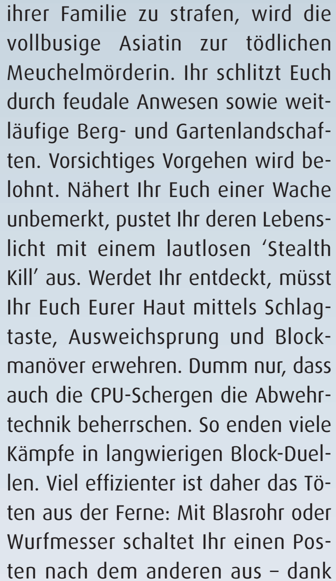


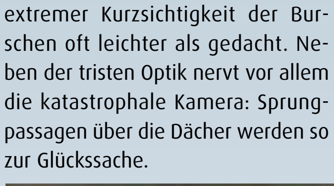
XB Ninja Hobby Nr. 1: Gegner-Halbieren! Ob's bei uns so blutig bleibt?



PS2 Bei Bosskämpfen schlägt sich die Kamera oft auf die Seite des Feindes.

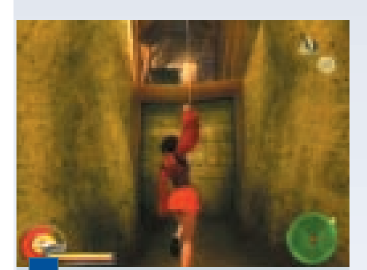
"Red Ninja"-Heldin Kurenai hat Rache geschworen. Um die Mörder ihrer Familie zu strafen, wird die vollbusige Asiatin zur tödlichen Meuchelmörderin. Ihr schlitzt Euch durch feudale Anwesen sowie weitläufige Berg- und Gartenlandschaften. Vorsichtiges Vorgehen wird belohnt. Nähert Ihr Euch einer Wache unbemerkt, pustet Ihr deren Lebenslicht mit einem lautlosen 'Stealth Kill' aus. Werdet Ihr entdeckt, müsst Ihr Euch Eurer Haut mittels Schlagtaste, Ausweichsprung und Blockmanöver erwehren. Dumm nur, dass auch die CPU-Schergen die Abwehrtechnik beherrschen. So enden viele Kämpfe in langwierigen Block-Duellen. Viel effizienter ist daher das Töten aus der Ferne: Mit Blasrohr oder Wurfmesser schaltet Ihr einen Posten nach dem anderen aus – dank extremer Kurzsichtigkeit der Burschen oft leichter als gedacht. Neben der tristen Optik nervt vor allem die katastrophale Kamera: Sprungpassagen über die Dächer werden so zur Glückssache.







XB Die junge Mode des feudalen Japan lässt tief blicken!



PS2 Abgründe überwindet Ihr eleganterweise via schwingendem Seil.

Red Ninja: End of Honor



Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Tranji, Japan
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]

Grafisch biederes Nippon-Gemetzel mit wirrer Kameraführung und reichlich "Tenchu"-Anleihen.



+++ SOFTWARE-TICKER +++

+++ Aller guten Dinge sind drei: Gerade eben ist "Shadow Hearts Covenant" bei uns erschienen, da wird in Japan schon am Nachfolger mit dem Untertitel "From the New World" gebastelt. **+++ Endlich bestätigt:** Was lange erwartet wurde, hat Ubisoft nun offiziell bekanntgegeben: Der musikalische PSP-Puzzler "Lumines" wird zum Europa-Start der Konsole hierzulande veröffentlicht – wann auch immer das letztlich sein mag. **+++ Harter Mann:** Wer unbedingt mal in die Rolle von Großkotz-Rapper 50 Cent schlüpfen will, hat in Kürze die Gelegenheit dazu: In "Bulletproof" gibt sich der Wortquäler als cooler und wenig zimperlicher Pseudo-Agent. **+++ Snake schleicht noch immer:** In einer der wohl am wenigsten überraschenden Ankündigung dieses Jahres teilt Konami mit, dass an "Metal Gear Solid 4" bereits gearbeitet wird – allerdings will Hideo Kojima diesmal nur noch am Rande mitwirken. **+++ Die dunkle Seite der Macht:** Team Sonics nächstes "Sonic"-Spiel kommt ohne den Igel daher: In "Shadow the Hedgehog" spielt sein düsterer Artgenosse die Hauptrolle und darf sogar mit einer Wumme rumfuchteln. **+++ Extraladungen:** Die bislang nur für die USA angekündigte Special Edition von "Jade Empire" mit Bonus-Kampfstil und Charakter wird nun auch in Europa erscheinen. Dafür gibt's die "Doom 3"-Box mit den beiden Vorgängern in Deutschland nicht offiziell.

Super Money Ball Deluxe







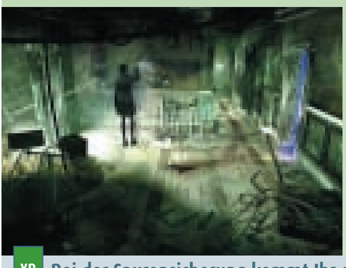
XB Die kugelnden Affen sind nichts für Spieler, die anfällig für Seekrankheit sind: Je schwerer der Parcours, desto wilder schwankt der Bildschirm.

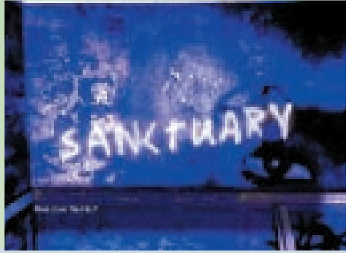


Sega braucht zwar manchmal etwas länger, um sich für Umsetzungen erfolgreicher Gamecube-Spiele zu entscheiden, dafür kriegen geduldige PS2- und Xbox-Spieler als Entschädigung in der Regel ein paar Extras dazu. So geschehen bei der "Sonic Mega Collection Plus" und in Kürze bei "Super Monkey Ball Deluxe": Spielerisch blieb alles beim Alten, Ihr rollt ein Äffchen in einer Kugel durch Geschicklichkeitsparcours oder nehmt an zwölf Minispielen teil. Neben nahezu allen Levels der beiden Würfel-Teile gibt's 50 neue Aufgaben, was die Gesamtsumme auf rund 300 erhöht.

Still Life







XB Bei der Spurensicherung kommt Ihr dem Motiv des Mörders langsam näher. Adventure-typisch steht daneben viel Sucherei auf dem Programm.

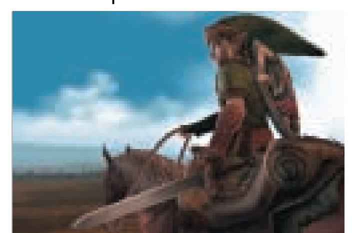
Frisches Futter für unterforderte Adventure-Fans: Als FBI-Agentin Victoria McPherson kommt Ihr einem Serienkiller auf die Spur, der eine grausame Mordserie begeht. Wie in die Krimi-Reihe "CSI" stehen ausgiebige Tatort-Untersuchungen sowie Spurensuche an. Ebenso führen Unterhaltungen mit Zeugen, Kollegen und Verdächtigen zu neuen Hinweisen. Klassische Adventure-Rätsel dürfen da nicht fehlen. Im weiteren Verlauf übernehmt Ihr auch die Rolle des zweiten spielbaren Charakters Gustav. So steuert Ihr Eure 3D-Figur per Analogstick durch massig Renderbildchen auf der oftmals mühsamen Suche nach Schlüsselorten oder -gegenständen. Der Titel bietet dabei eine komplett deutsche Synchro, die die Atmosphäre tatsächlich nicht komplett zerstört. Adventure-Fans wird's freuen.



Revolution mit W-LAN und Abwärtskompatibilität

Neben Microsofts J Allard (siehe rechte Seite) hielt auch Nintendo-Präsident Satoru Iwata eine 'Keynote'-Rede auf der Game Developers Conference in San Francisco, in der er einige Details der nächsten Hardware-Generation preisgab. Die wahrscheinlich 2006 erscheinende 'Revolution'-Heimkonsole wird von vornherein mit Wireless LAN ausgestattet sein, zudem soll sie Gamecube-Titel abspielen können. Die beiden Herzen der Hardware kommen von IBM sowie ATI und heißen 'Broadway' (CPU) bzw. 'Hollywood' (Grafikchip) – alles weitere zur innovativen Technik des Geräts gibt's im Mai auf der E3-Messe.

Auch zum DS-Handheld machte Iwata eine interessante Ankündigung: Später im Jahr will Nintendo einen Wireless-Service anbieten, bei dem die DS-Nutzer über W-LAN-Hot-Spots online gehen und weltweit miteinander spielen dürfen. Diverse Titel mit Online-Optionalität sind bereits intern in der Mache, darunter ein neues "Animal Crossing"-Spiel. Zum Schluss zeigte Iwata der verzückten Menge noch einen beeindruckenden Trailer der kommenden "The Legend of Zelda"-Episode.



Link wird auf jeden Fall noch die 'alte' Nintendo-Konsole beglücken.

Neues N-Gage auf E3?

Etliche Zeichen und Gerüchte der letzten Monate deuteten eigentlich auf das Ende des finnischen Spiele-Handys hin – nun machte Nokias General Manager Games Gerard Wiener eine überraschende Äußerung gegenüber der Business-Website CNN Money: "Wir werden auf der E3 eine bedeutende Ankündigung zu unserer nächsten Generation machen", wird der Mobilspiel-Manager zitiert. Eine interpretationsfähige Aussage, die zumindest nahe legt, dass Nokia das Handtuch im Videospiel-Sektor nicht so schnell werfen wird – trotz anhaltender Erfolglosigkeit der N-Gage-Plattform.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Xbox 2: Japaner sollen's richten

Die Next-Generation-Xbox soll nicht das Schicksal ihrer Vorgängerin ereilen: Damit das Gerät auch im japanischen Markt eine Chance hat, bandelt Microsoft momentan mit etlichen Veteranen der dortigen Entwickler-Szene an. So konnten "Final Fantasy"-Schöpfer Hironobu Sakaguchi, Ex-Capcom-Genie Yoshiki Okamoto und "Rez"-Macher Tetsuya Mizuguchi für eine Zusammenarbeit gewonnen werden. Genaueres über geplante Titel wurde noch nicht öffentlich, allerdings sollen Hironobu Sakaguchi und sein Mistwalker-Studio an zwei Rollenspiel-Projekten arbeiten. Die Titel werden unter den Fittichen der Microsoft Game Studios veröffentlicht – eine echte Xenon-Exklusivität der Entwicklerstudios gibt es allerdings nicht. Was aber auch keine Voraussetzung für eine erfolgreiche Zusammenarbeit ist, wie das Beispiel Tecmo zeigt.

NACHSPIEL

ZWANGHAFTE GESCHÄFTIGKEIT

Wenn zwei sich den Mund fusslig reden, hat's der dritte einfach nicht nötig: Während Microsoft und Nintendo auf den Keynotes zur Game Developers Conference ihre kommende Hardware-Generation mit wenig handfesten Daten und jeder Menge nebulösem Gerede anpreisen, arbeitet Sony unbeirrt und wortkarg an der PS3. Der Marktführer hat keinen Grund, sich hetzen zu lassen: Die PS2 ist Gewinnerin der aktuellen Generation, der Imagetransfer auf die nächsthöhere Versionsnummer sollte ohne Weiteres zu schaffen sein – bei Kunden und Entwicklern. Man darf also fast ein bisschen Mitleid haben mit den Ingenieuren bei Microsoft und Nintendo, die Hardware für ein unfaires Duell ertüfteln müssen und nicht nur auf bessere Grafikchips und leistungsfähigere CPUs bauen können. Die zwanghafte Suche nach Alleinstellungsmerkmalen könnte allerdings auch nach hinten losgehen – nicht jede Innovation muss sinnvoll und vom Kunden erwünscht sein. Unausgereifte Features, die nur um des Neuheitenfaktors Willen erdacht wurden, fügen dem Image einer Konsole mitunter erheblichen Schaden zu. Gerade Microsofts 'High Definition'-Ansatz scheint sehr mit der heißen Nadel gestrickt und nicht ganz durchdacht: In-Game-Shop oder Spieler-Ausweis kommen 2005 noch viel zu früh für das Massenpublikum, ebenso wie die Konsole selbst.

MMOG-Figuren im Kreuzfeuer

Nintendo ist bekannt für mangelndes Spaßverständnis, wenn's um die eigenen Charaktere geht – schließlich sind sie das größte Kapital des Unterhaltungskonzerns. Nun hat sich eine südkoreanische Firma einen Rüffel der Japaner eingehandelt: Nintendo warnte den MMO-Spielehersteller Webzen vor der Verwendung "Zelda"-typischer Figuren im kommenden Online-Titel "Wiki". Webzen hatte erste Screenshots des 2006 erscheinenden Spiels veröffentlicht, die deutliche Ähnlichkeiten mit dem letzten "Zelda"-Abenteuer "Wind Waker" aufweisen; eine gelbblonde Spielfigur erinnert deutlich an Link. Die Südkoreaner sind sich keiner Schuld bewusst – schließlich ließen sich die Charaktere via Editor individualisieren, zehntausende Varianten seien möglich. Nach dem Warnschuss will Nintendo abwarten, in welche grafische Richtung sich das Online-Spiel entwickelt.

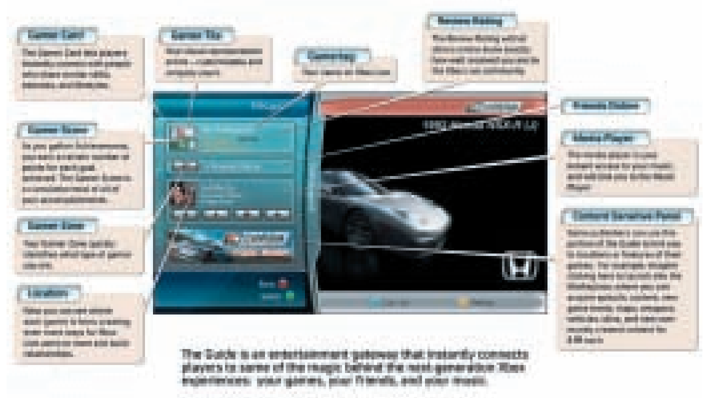
Individualisierte MMOG-Spielfiguren bereiten juristische Probleme

Ähnlichen Ärger hat momentan NCsoft mit dem Superhelden-MMOG "City of Heroes". Marvel reichte Ende 2004 Klage ein, weil sich die Spieler Avatare erschaffen könnten, die den hauseigenen Comic-Charakteren beinahe identisch sind. Als Beweis führte Marvel eine 'Hulk'- und eine 'Wolverine'-Figur an. Zumindest in Teilen wurde die Klage nun abgewiesen: Bei "City of Heroes" handele es sich nicht primär um ein Werkzeug zur Copyright-Verletzung, wie von Marvel behauptet.



Microsoft ruft Ära des 'High Definition Gaming' aus

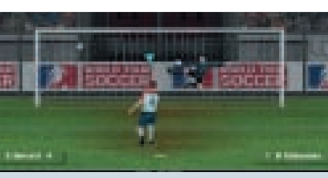
Bei seiner Eröffnungsrede zur Game Developers Conference hat Microsofts Corporate-Vize J Allard einige neue Details zum Xbox-Nachfolger verraten. In Anlehnung an die hochauflösende Fernseh-Technik HDTV proklamiert Microsoft bei der neuen Konsolengeneration die 'Ära des High Definition Gaming'. Der Kunstbegriff soll die Philosophie hinter Xenon (wie Allard die zweite Xbox immer noch bezeichnet) wiedergeben – bei der neuen Konsole will man die drei wichtigsten Trends im Entertainment-Bereich unter einen Hut bringen: das digitale Wohnzimmer, in dem man ebenso spielen wie Musik hören oder eigene Digi-Fotos ansehen kann, die totale Vernetzung durch Telefon und Internet sowie die Lust an der Individualisierung im digitalen Bereich (wie sie von Klingeltönen, Mods oder Skins her bekannt ist). Einfache Schlussfolgerungen Allards für die Entwickler von Xenon-Titeln: Jedes Spiel muss online-fähig sein und die Möglichkeit bieten, eigene Soundtracks einzubinden. Zudem bekommen die Hersteller durch simpel handzuhabende Shop-Systeme die Möglichkeit, über das Netz kontinuierlich Inhalte für ihre Spiele zu verkaufen – von neuen Levels bis zum Polygon-Spoiler.
Die Individualisierung des Xenon-Spielers demonstrierte Allard anhand der Gamer Card: Neben einem Bild des Teilnehmers liefert diese Art Online-Ausweis Informationen über sein Ranking als Spieler, das sich aus Daten wie Gesamt-Online-Zeit, Anzahl gespielter Titel, erreichter Bestzeiten oder besiegter Endbosse errechnet. In ihrer ganzen Pracht soll die Next-Generation-Xbox auf der E3-Messe im Mai gezeigt werden – mit Dutzenden Titeln im Schlepptau. Rund 3.000 Entwickler-Kits hat Microsoft seit der letzten GDC verschickt, monatlich erhalten die Entwickler Updates. Auf der Messe sollte auch der endgültige Starttermin der Konsole genannt werden: Gespräche mit deutschen Industrie- und Handelsvertretern deuten auf November 2005 hin.



Bei Xenon wird es laut Allard ein Standard-Interface für Online-Spiele geben.

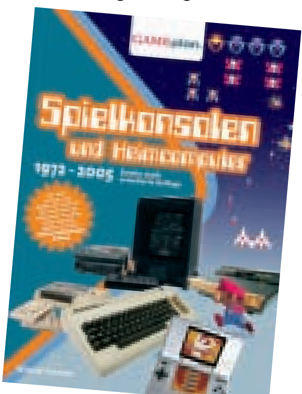
Weitere Verschiebung des PSP-Starts

Glaubt man der englischen Spieleindustrie-Seite gamesindustry.biz, ist der Europa-Start der tragbaren Playstation in weite Ferne gerückt. Angeblich wurde internen SCEE-Entwicklerteams mitgeteilt, dass die Veröffentlichung der Hardware noch 'einige Monate' entfernt sei.
MAN!AC-Gespräche mit Industrie und Handel in Deutschland bieten wenig handfeste Informationen zum PSP-Start: Keiner weiß was Genaues, exakte Informationen sind von SCED nicht zu erhalten. Wahrscheinlich ist, dass Sony zunächst die Versorgung des US-Markts sicherstellt, bevor endlich auch Europa mit dem Handheld bedient wird.


"World Tour Soccer" von Sony London

Version 1.5: Erweiterter Gameplan

Wie soll man ein Buch objektiv besprechen, das auf Seite 35 beworben und verkauft wird und dessen Autor Winnie Forster anno 1993 als MAN!AC-Mitbegründer fungierte? Am besten gar nicht. Aus diesem Grund verzichten wir auf Jubelarien wie "Ein unverzichtbares Nachschlagewerk für alle Videospieler" oder "Ansprechend aufgemachte Pflichtlektüre" und lassen Fakten sprechen. Neben der optischen Runderneuerung fällt beim ersten Anfassen der zweiten Auflage von "Spielkonsolen und Heimcomputer" der deutlich gestiegene Umfang auf – die über 400 Geräte aus 33 Jahren interaktiver Bildschirmunterhaltung nehmen jetzt 226 statt 146 Seiten in Beschlag. Neu hinzugekommene Kapitel zu brandaktuellen Handheld-Konsolen wie Nintendo DS und Sony PSP, gegenüber der ersten Auflage deutlich erweiterte Abhandlungen über Hardware-Klassiker (u.a. NES und Amiga) sowie die Vorstellung von obskuren Nischenprojekten wie 'Epoch Super Cassettevision' oder 'Watara Supervision' machten die Seitenerweiterung notwendig. Natürlich wurden auch Fehler der Erstauflage ausgemerzt und weitere professionelle Gerätefotos integriert. So weit die Tatsachen, Resümees wie "Rundum gelungene Neuauflage" oder "Kompetente Videospiel-Lektüre mit Schmökergarantie" überlassen wir folgerichtig anderen.



Eidos mit Verlust

Die goldenen "Tomb Raider"-Jahre sind schon lang vorbei: Seit einiger Zeit befindet sich Eidos auf einem geschäftlichen Schlingerkurs. Nach Schließung von Ion Storm Austin und ewigem Investoren-Hin-und-Her – zuletzt wurde über einen Einstieg des Medienmoguls Rupert Murdoch gemunkelt, was sich aber als nicht zutreffend herausstellte – ist nun ein finanzieller Tiefpunkt erreicht. In der vorläufigen Bilanz zur ersten Hälfte des laufenden Geschäftsjahres (das am 31.12. endete) musste ein Minus von 29 Millionen Pfund (ca. 41,5 Millionen Euro) ausgewiesen werden. Der Umsatz ging von 78,7 Millionen auf 31,5 Millionen Pfund zurück. Schuld an der Misere sind die geringe Anzahl der Neuveröffentlichungen (vier) und ihre gleichzeitige Erfolglosigkeit – nur "Shellshock: NAM '76" konnte die Erwartungen von Eidos erfüllen.
Die laufenden Kosten für das nächste Halbjahr sollen mithilfe eines kurzfristigen 23-Millionen-Pfund-Kredits gedeckt werden – ist bis zu dessen Fälligkeit kein Investor gefunden, könnte Eidos gezwungen sein, einzelne Spielemarken zu verkaufen.



+++ Crytec international geehrt: Die Coburger Entwickler ("Far Cry") wurden auf der Game Developers Conference in der Kategorie 'Bestes neues Studio' mit einem GDC-Award ausgezeichnet. **+++ Sega kauft Kreative:** Um die Marktposition im Westen zu stärken, hat Sega den britischen Entwickler Creative Assembly gekauft. Das Studio zeichnete für Activisions erfolgreiche "Total War"-PC-Strategiespiele verantwortlich und arbeitet momentan an einer Umsetzung des Themas für aktuelle Konsolen. **+++ Spector spielt wieder:** "Deus Ex"-Mastermind Warren Spector meldet sich wenige Monate nach seinem Abgang bei Ion Storm wieder in der Entwicklerszene zurück. Mit seiner neuen Firma Junction Point Studios arbeitet er gerade an einem Fantasy-Titel. **+++ Sammy Studios machen sich unabhängig:** Die amerikanischen Sammy Studios haben sich von der japanischen Konzernmutter freigekauft und umbenannt. Der Horror-Ego-Shooter "Darkwatch" (Xbox, PS2) wird nun in Bälde als erstes Spiel der High Moon Studios erscheinen. **+++ EA macht mobil:** Der kalifornische Unterhaltungsgigant wird in Zukunft vermehrt im Handyspiele-Markt mitmischen. Nach Erfolgen mit "FIFA" und "Tiger Woods" will man in diesem Jahr "Need for Speed" und bis zu 20 weitere Titel aufs Handy bringen.



OVERSEAS

Star Fox Assault



NGC Hübsch: Die Weltraum-Ballereien gefallen mit leuchtenden Explosionen, atmosphärischen Hintergründen und vielen Angreifern.



NGC Hübsch hässlich: Einige Bodenmissionen wie dieser Ausflug auf einen Eisplaneten erinnern an längst vergangene N64-Tage.

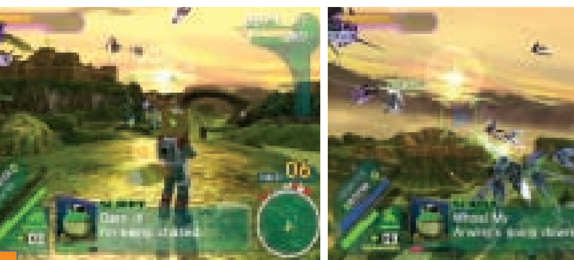
Nintendos weltraumerprobter Fuchs startet zu seinem zweiten Gamecube-Auftritt: Nach einem Abstecher in Action-Adventure-Gefilde ("Starfox Adventures") kehrt Fox McCloud zu seinen Baller-Wurzeln zurück. Wie eben genanntes Abenteuer im "Zelda"-Stil wurde "Star Fox Assault" jedoch nicht von Nintendo selbst entwickelt – vielmehr zeichnet Namco dafür verantwortlich. Eine Entscheidung, die sich auf die Spielqualität niederschlägt? Schließlich sah die letztjährige E3-Fassung mit verwaschenen Texturen und spartanisch ausgestatteten Arealen alles andere als vielversprechend aus...

Land-Luft

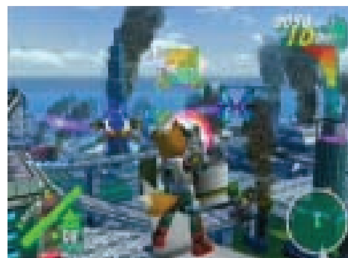
Im Singleplayer-Modus warten insgesamt zehn Missionen auf schießwütige Gamecube-Besitzer. Im Gegensatz zu den direkten Action-Vorfahren "Starwing" (SNES) und "Lylat Wars" (N64) steigt Ihr nicht nur in Arwing-Raumschiff sowie Landmaster-Panzer. Etwa die Hälfte aller Aufträge dürft, beziehungsweise müsst Ihr zu Fuß erledigen. Dann blickt Ihr dem wehrhaften Fuchs über die Schulter und ballert mit Hilfe aller Tasten Feinde in der Luft oder am Boden ab.

Meist gilt es, mehrere Missionsziele nacheinander abzuarbeiten. Schaltet beispielsweise zuerst auf mehreren Ebenen verteilte Schildgeneratoren aus, um anschließend die Basis zu infiltrieren und gegen wildgewordene Abwehrdrohnen zu kämpfen. Zwischendurch funken Eure eigentlich als Luftunterstützung fungierenden Freunde um Hilfe – rettet die in Bedrängnis geratenen Kompagnons rechtzeitig und wahrt die Chance auf eine Medaillen-Bewertung. Wer fleißig Edelmetall sammelt, schaltet nach dem Durchspielen Namcos Shoot'em-Up-Oldie "Xevious" frei (siehe Kasten).

Doch bevor es soweit ist, müsst Ihr die andere Hälfte des Spiels bewältigen – und die besteht aus wilden Weltraumballereien, wie sie Anfang der 90er-Jahre schon in "Starwing" üblich waren. Natürlich sehen die



NGC In mehreren Levels könnt und müsst Ihr die Fortbewegungsart wechseln: Beginnt zu Fuß (links) und steigt bei Bedarf via Arwing in luftige Höhen (rechts).

NGC Waffenwechsel auf Knopfdruck: Mit dem MG (links) ballert Ihr Euch durch Feindaufläufe, mit der Schulterkanone geht's dicken Brocken an den Kragen.



NGC Hommage auf frühere Episoden: Der erste Endgegner erinnert optisch und spielerisch an die Duelle mit Fox McClouds Erzfeind Andross – zielt auf die verwundbaren Punkte in den Handflächen!

SciFi-Gefechte heutzutage wesentlich hübscher aus. An optische Sahnestücke wie Factor 5s "Star Wars Rebel Strike" reichen die Scharmützel jedoch nicht heran. Allerdings spielen sich die Weltraumschlachten deutlich flüssiger und gefälliger als die erwähnten, mitunter im Chaos endenden Landeinsätze. Nette Angriffsformationen, die mit der richtigen Lock-on-Taktik im Combo-Gewitter verglühen und mehrmals morphende, anspruchsvolle Levelbosse retten "Star Fox Assault" vorm Mittelmaß.

Vier Feinde sollt Ihr sein

Ballereien zu Lande und in der Luft schreien förmlich nach einem Multiplayer-Modus. Damit kann die "Assault"-Episode selbstverständlich dienen: Bis zu vier Spieler dürfen sich in teilweise sehr eigenwillig-abgefahren gestalteten Maps vom Bildschirm fegen. Das Geschehen bleibt im Splitscreen angenehm flüssig, die Übersicht leidet auf normal großen Fernsehern jedoch enorm – zu kleinteilig wirken hier die Landschaften. Wie im Solo-Modus stehen Euch in einigen Mehrspieler-Arenen verschiedene Vehikel zur Verfügung, die Ihr auf Knopfdruck wechseln könnt. Das fügt dem Ganzen eine zusätzliche taktische Note sowie einen weiteren Pluspunkt hinzu.

Fußkrank

In puncto Optik schwankt "Star Fox Assault" zwischen hübsch und hübsch hässlich: Auch hier haben die mit krachigen Explosionseffekten und massiven Polygonobjekten inszenierten Weltraummissionen die Nase vorn. Einige Landausflüge lassen mit verwaschenen Texturen und grob gestalteten Landschaften selbst abgebrühten Action-Füchsen die Haare zu Berge stehen. Ähnlich zwiespältig verhält es sich mit der Steuerung: Trotz drei verschiedenen Kontrollvarianten kommt ein 'Ich habe alles problemlos im Griff'-Gefühl nicht auf. Mal gibt sich das Landmaster-Gefährt bockig, mal könnt Ihr zu Fuß nur mit zusätzlichem Tastendruck links und rechts strafen – alles andere als optimal.

Unterm Strich bleibt beim neuen "Star Fox" ein bitterer Nachgeschmack: Langatmige sowie nicht besonders inspiriert designte Bodenmissionen wechseln sich mit spaßigen wie turbulenten Gefechten in der Luft ab. Vielleicht sollte Nintendo beim nächsten Einsatz des Weltraum-Fuches wieder selbst Hand anlegen – und Fox McCloud seinen Wurzeln gemäß im Cockpit eines Arwings belassen. *os*





NGC In den Mehrspieler-Modi geraten die Bildausschnitte arg winzig.

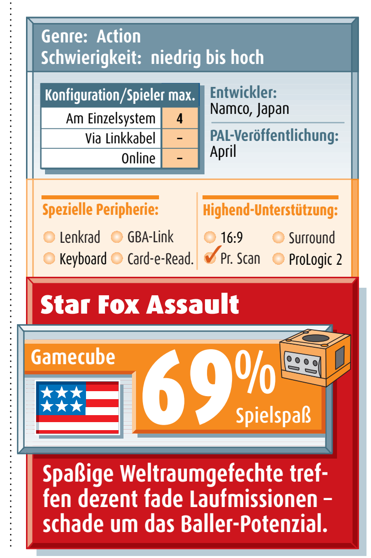


NGC Mit einem gut getimten Rollmanöver weicht Ihr nicht nur Feinden aus, sondern seid auch kurzzeitig unverwundbar.

Bonus-Ballerei
"Xevious" zum Freispielen

Wer im 'Silver'-Schwierigkeitsgrad fleißig Medaillen sammelt (insgesamt zehn an der Zahl), schaltet Namcos Shoot'em-Up-Oldie "Xevious" frei. Mittlerweile wirkt das vertikal scrollende Ballerspiel jedoch arg angestaubt – lediglich Nostalgiker dürften damit ihre Freude haben. Als Motivationsgrund zum mehrmaligen Durchzocken taugt es folgerichtig weniger.

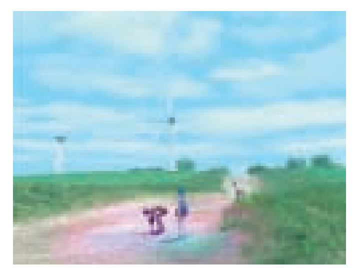


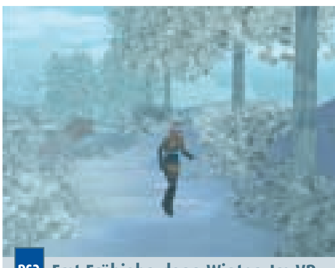






Xenosaga Episode 2
Jenseits von Gut und Böse





PS2 Erst Frühjahr, dann Winter: Im VR-Dungeon ändert sich die Jahreszeit.



PS2 Ein Muss: Gewaltige Mechkämpfe gehören seit jeher zur "Xeno"-Serie.

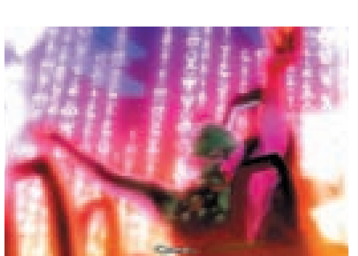
PS2 Lethales Werkzeug! Technikerin Shion verschießt gleißende Energiesalven.

PS2 Wenn Euch ein Gegner zu nahe kommt, leuchtet rechts unten das Warnsymbol auf. Meistens könnt Ihr den Rundenkämpfen trotzdem nicht ausweichen.

Es war einmal ein Videospiel-Erfinder mit dem Namen Tetsuya Takahashi. Der interessierte sich für hebräische Mythologie, Riesenroboter und den Sinn des Lebens. Außerdem hatte Herr Takahashi eine Schwäche für deutsche Philosophen, deren Aphorismen er gerne in seinen Schöpfungen einbaute. Unser Märchenonkel wandte sich vom bösen Square-Imperium ab, weil er dort keine Fortsetzung für sein Rollenspiel "Xenogears" entwickeln durfte und ging mit seinen Mitstreitern als Monolith Soft zu Namco. Dort konnte er nach Herzenslust an seinem auf sechs Episoden angelegten Monstermärchen "Xenosaga" werkeln. Der erste Teil "Der Wille zur Macht" war ein großer Erfolg (Test in MAN!AC 05/03), Teil 2 ist seit kurzem als US-Import erhältlich.

Jenseits von Gut und Böse

Wie der Untertitel bereits andeutet, konzentriert sich die Handlung der zweiten Episode auf die moralischen Motive der "Xenosaga"-Charaktere. Nach wie vor steuert Ihr die inzwischen zur Frau gereifte Shion Uzuki, welche mit ihrem künstlichen Kampfmädel Kos-Mos die Galaxis vor der Bedrohung durch die klerikal-blasphemischen Gnosis-Wesen bewahren will. Im Gegensatz zum ersten Teil treten die beiden Damen diesmal aber als Hauptcharaktere etwas zurück und machen Platz für eine gleichberechtigte Darstellung der übrigen "Xenosaga"-Helden. So erfahrt Ihr mehr über die Vorgeschichte der künstlichen Kinder Jr. und Momo, lernt neue Seiten an Cyborg Ziggy kennen und trefft frische Gesichter wie Shions Bruder Jin oder den Edel-Realian Canaan. Einzig Weißlocke Chaos bleibt ein schweigendes Mysterium. Wer einen ähnlich rasanten Erzählstil wie im letzten Drittel der Vorgänger-Episode erwartet, erlebt zunächst eine Enttäuschung. Das galaktische Epos um den Energie-Monolithen Zohar und die auf Wellen basierende Lebensform U-Do wird







PS2 Da sollte sich George Lucas mal ein Scheibchen abschneiden: Die abgefahrenen Zwischensequenzen sprühen vor Dramatik und Kreativität. Von links nach rechts: Bösewicht Albedo, die aufgemotzte Kos-Mos und ein plärrender Jr. im Feuersturm.

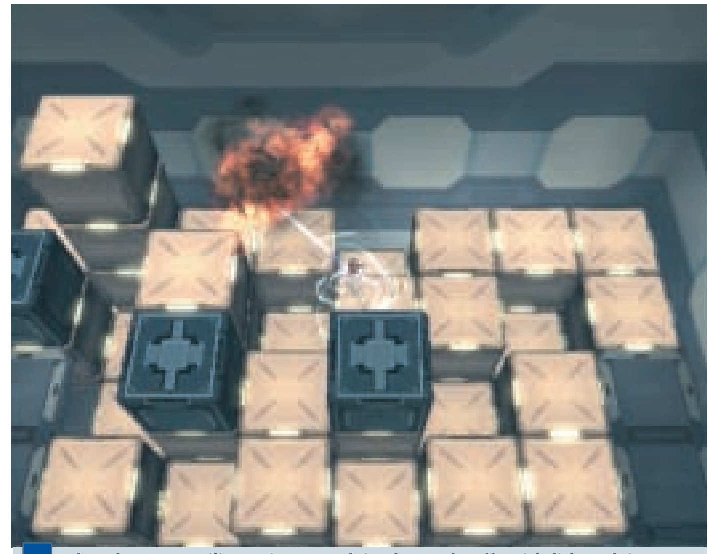


PS2 Überlegen im Luftkampf: Nachdem Endgegner 'Level 4' mit der korrekten Kombination mürbe geklopft wurde, schicken wir Kos-Mos zur Vollstreckung. Die Terminatrix wuchtet Gegner in die Luft und verabreicht dort heftige Treffer.

erst auf der zweiten Spiel-DVD relevant. Die teils wirre Story setzt Grundkenntnisse der takahashisschen Phantasmen voraus. Reisende im Xeno-Universum sollten sich zunächst zumindest den direkten Vorgänger zu Gemüte führen, um nicht völlig verwirrt durchs Weltall zu trudeln.

Kampf-Scrabble

Wer den "Willen zur Macht" gespielt hat, fühlt sich auch "Jenseits von Gut und Böse" sofort heimisch. Die ersten Stunden verbringt Ihr hauptsächlich mit dem Ansehen von nicht interaktiven Szenen in Spielgrafik, die größtenteils mit englischer Sprachausgabe unterlegt sind. Erst am Ende der ersten Spiel-DVD dürft Ihr ausgedehntere Expeditionen durch Raumschiffe, Zukunftsmetropolen und VR-Welten unternehmen und menschlichen, technoiden oder außerirdischen Gegnern in Rundenkämpfen die Grundbegriffe des Nihilismus beibringen. Die wie üblich starre Kamera zeigt ein leicht überholtes 3D-Universum mit mehr Polygonen, reicher an Details und mit vereinzelten Clipping-Patzern. Das Charakterdesign wurde von Kulleraugen-Kitsch auf schlank stilisierte Idealmaße umgemodelt. Nach wie vor wären Animationen, Mimik und Lippenbewegungen der Modelle stellenweise verbesserungswürdig, erfüllen aber ihren Zweck. Auch das Kampfsystem wurde runderneuert. Wie gehabt seht Ihr sämtliche Gegner durch die Areale streifen und könnt so mit geschicktem Einsatz von zerstörbaren Objekten einem Kampf ausweichen oder Euch einen Vorteil verschaffen. Neuerdings dürft Ihr bei Euren Attacken zwischen drei Trefferzonen wählen, Angriffe für Kettencombos aufsparen und Eure Charaktere im laufenden Kampf austauschen. Das führt zu motivierenden wie frustigen Endbosskämpfen, die erst unschaffbar schwer erscheinen, aber zu spannenden Duellen werden, wenn Ihr die passende 'Zonenkombination' für den jeweiligen Motz gefunden habt. Wirrkopf Albedo könnt Ihr beispielsweise nur effektiv an die Lebensenergie, wenn Ihr den Angriff von einem Heldenduo per 'Boost'-Befehl kombiniert. Haben die beiden Angreifer vier Zonen in der richtigen Reihenfolge getrof-



PS2 Sokogähn: Langweiligen Kistenrätseleien könnt Ihr offensichtlich auch in fernster Zukunft nicht entgehen. Warum eigentlich?

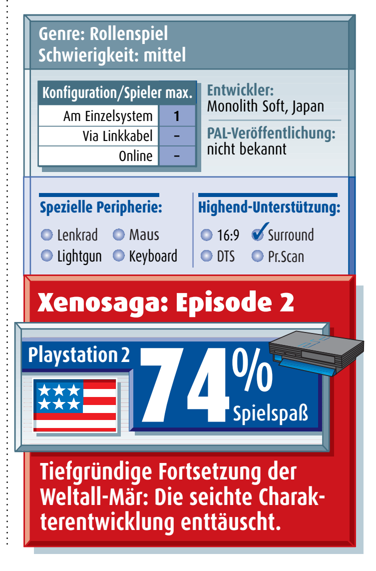


PS2 Shion ist Brille sowie Pausbacken los und gibt sich neuerdings fraulich.

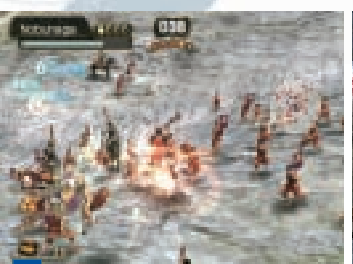
fen, bröckelt Albedos Deckung. Jetzt gilt es, möglichst viele Boost-Angriffe aneinander zu hängen und vorher mittels 'Stock'-Option gesammelte Attacken vorzutragen. Dieses Kampf-Scrabbel ist gewöhnungsbedürftig, macht aber im Idealfall ein 45-minütiges Bossduell zum schweißtreibenden Erlebnis.

Jenseits von 80 Prozent

Was "Xenosaga 2" eine höhere Wertung verhagelt, ist ebenso banal wie ärgerlich: Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr Euren Helden nur nach einem immer gleichbleibenden Baumdiagramm neue Zaubersprüche beibringen. Kampffähigkeiten sind bis auf sammelbare Doppel-Manöver vorgegeben. Die Charakterentwicklung verkommt zur unspannenden Formsache. Ebenfalls dröge: Das Fehlen eines Wirtschaftssystems zwingt Euch zu stundenlangen Wiederholungen identischer Kämpfe. Nur so kommt Ihr an zufällig verteilte Items. Auch Musik-Freunde stopfen sich bei manchen Fahrstuhl-Klängen das Joypad ins Gehör: Maestro Mitsuda ist erstmals nicht für den Score verantwortlich. Fans der Serie und der tollen Story werden das verzeihen. Und wenn sie nicht gestorben sind, warten sie bereits auf Teil 3. *mw*



Kessen 3





PS2 Bei Soloprügeleien (links) und dem Einreißen von Festungswällen (rechts) stockt die Steuerung: Im Getümmel vermisst Ihr manchmal einen Zeiger.



PS2 Und rein mit den Feuerkugeln: Gleich drei unserer Offiziere nehmen hier Hidesada Hayash in die Mangel, mit dem Feldherren stirbt auch seine Truppe.

In früheren "Kessen"-Episoden habt Ihr mächtige Heere übers Schlachtfeld geführt, die schon mal etwas zäh auf Eure Kommandos reagierten. "Kessen 3" besinnt sich dagegen auf die kleinen Gefechte und bringt obendrein mehr Dynamik und Action in die Strategieschlachten: Das Abenteuer spielt im 16. Jahrhundert und erzählt die Geschichte von Nobunaga Oda, bekannt aus "Nobunagas Ambition" (MAN!AC 02/05). Koeis Lieblingsheld schlägt die Streitmächte konkurrierender Feldherrn, um das mittelalterliche Japan zu einen: Jede Schlacht schmücken die Entwickler mit umfangreichem Briefing, Handlungsszenen und Zwischensequenzen, gekämpft wird in Echtzeit.

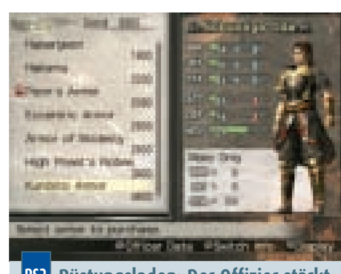
Schlachtengetümmel

Ihr steuert einen Offizier durch Wald, Sumpf und Hügellandschaft, der von Reitern und Hilfstruppen begleitet wird. Je nach Mission gilt es Verbündete zu schützen, eine Festung zu stürmen oder einfach alle Gegner von der Karte zu fegen: Ihr fallt dem Feind in den Rücken, nutzt Gefälle für rasante Sturmangriffe und hämmert auf die Action-Taste, damit Eure Schützlinge die Lanzen schwingen. Je nach Führungspersönlichkeit und Ausrüstung nutzt Ihr zudem Spezialkommandos wie Pfeilhagel und Blutrausch, die im korrekten Augenblick die Schlacht entscheiden. Ähnlich "Dynasty Warriors" dürft Ihr Euch auch solo in die Menge stürzen, trotz dreh- und zoombarer Kamera verliert Ihr den Helden dabei schon mal aus den Augen.

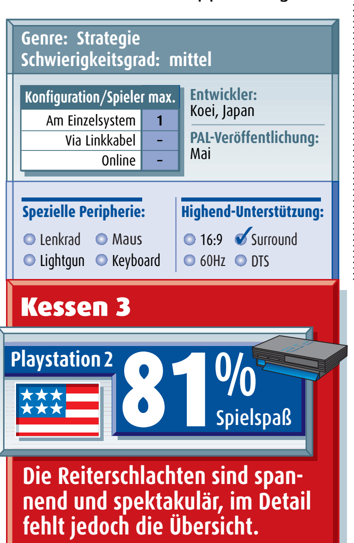
Richtig taktisch wird das Abenteuer mit mehreren Offizieren, die zu Eurer Truppe stoßen: Ihr könnt zwischen den Kollegen samt Mannschaft wechseln und mit Karte und Wegpunkten simultane Angriffe arrangieren. Dabei spielt Timing eine wichtige Rolle, denn Ihr müsst auch mal Gegenangriffe abwehren und nicht spielbaren Verbündeten beistehen! Es gibt auch einige Geheimnisse zu entdecken: In abgelegenen Waldlichtungen und zwischen Büschen entdeckt Ihr wertvolle Ausrüstung. Die flotte Mischung aus Action und Strategie spielt sich intuitiv, auch wenn Ihr in manchem Getümmel kaum zwischen Freund und Feind unterscheiden könnt: Zum Glück wissen Eure Schützlinge, wem sie die Klinge in den Leib rammen müssen.

Kartenmaterial

Natürlich sammeln Eure Truppen reichlich Erfahrung und Kriegsbeute, die Ihr auf der Oberweltkarte investiert: Ihr ersteht Offiziersrüstung, diverse Pferdezüchtungen und Truppen-Bewaffnung, die Euren Schützlingen individuelle Spezialmanöver verleihen. So stehen schon nach den ersten Kämpfen zahlreiche Talentkombinationen zur Auswahl. Diverse Statuszauber wie Schlachtruf und Sprint könnt Ihr direkt kaufen und in einer eigenen Liste arrangieren. Auf der Karte wählt Ihr zudem zwischen verschiedenen Schlachten: Sturmherren entscheiden sich für die Schlüsselkämpfe, während Extrajäger in Sidequests Räuberbanden jagen und holden Maiden zur Hilfe eilen. *oe*



PS2 Rüstungsladen: Der Offizier stärkt auch die ihm unterstehende Truppe.



Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
PAL-Veröffentlichung: Mai

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS

Kessen 3

Playstation 2 – 81% Spielspaß

Die Reiterschlachten sind spannend und spektakulär, im Detail fehlt jedoch die Übersicht.



PS2 Ihr dürft Euch Kräfte konzentrieren: Je länger Ihr den Spezialknopf haltet, desto schneller und wuchtiger erfolgt der anschließende Sturm der Reiter.

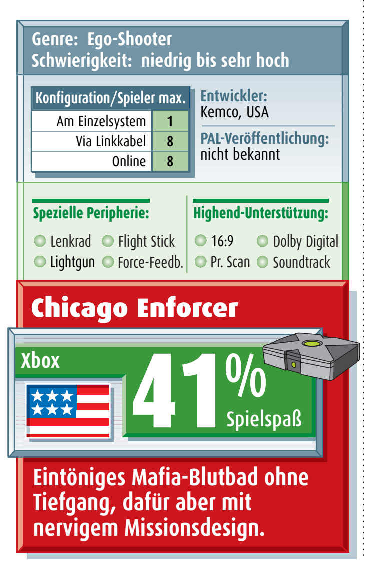
PS2 Schlachtplan: Mit der Karte befehlt Ihr den Truppen Routen und Verhalten.


"Mehr als ein Grafikblender: Gnadenlose Arena-Action mit coolen Waffen und innovativen Nahkampf-Moves."
Maniac 04/2005
"Mit frischen Ideen und harter Action greift Unreal Championship 2 nach der Multiplayer-Krone."
Xbox Zone 04/2005
"Angesichts neuer Kampfmanöver und einer verbesserten Grafik wird allen Shooter-Fans das Herz aufgehen."
Das offizielle Xbox-Magazin 08/2004
Nur für XBOX
www.unrealchampionship2.com
Nahkampf unter Einsatz von Hieb- und Stichwaffen!
Volle Bewegungskontrolle in der 3rd Person Perspektive.
Schnelle Action mit durchschlagender Wirkung!
Die packende Szenerie von UC2 fordert Ihr ganzes Können! Erleben Sie die explosive Schnelligkeit eines First Person Shooters gepaart mit hochgefährlichen Nahkampfaktionen. Ein bestens bestücktes Waffenarsenal steht zu Ihrer Verfügung. Wählen Sie die Waffen je nachdem, ob Sie sich auf Distanz duellieren oder aus einem Handgemenge als Sieger hervorgehen müssen!
MIDWAY
XBOX
XBOX LIVE
EPIC GAMES
Unreal Championship 2
The Liandri Conflict

Chicago Enforcer

Prohibition, Verbrechen und lange Ladezeiten machen das Chicago der 1920er-Jahre zu einem Vorort der Hölle. Um endgültig klarzustellen, wer der Herr im Hause ist, schickt Euch Al Capone auf einen blutigen Feldzug durch zehn Abschnitte der amerikanischen Großstadt. Bewaffnet mit Eisenrohr, Pistole und Tommy Gun ballert Ihr Euch durch anstürmende Gangster und korrupte Polizisten. Nebenher löst Ihr simple Aufgaben à la 'Finde den Schlüssel'. Sammelt Ihr fleißig herumliegendes Geld ein, erleichtern Euch später durchschlagskräftigere Waffen das Blutbad.

Grafisch präsentiert sich "Chicago Enforcer" äußerst trist. Auf den menschenleeren Straßen bleibt der Bildaufbau zwar stets flüssig, doch nerven verwaschene Texturen und baukastenartige Levelarchitektur. Auf stilechte Musikuntermalung wurde leider gänzlich verzichtet. Die dümmliche Gegner-KI sorgt regelmäßig dafür, dass Euch Mafiosi wie Zivilisten munter vor den Schrotflintenlauf rennen. Wutausbrüche sind vorprogrammiert, denn erwischt Ihr aus Versehen einen unschuldigen Passanten, heißt es sofort 'Game Over'. Am meisten stört allerdings das unausgegorene Missionsdesign: Ständig werdet Ihr quer durch die Levels geschickt, um just erschienene Schlüssel einzusacken oder Ihr müsst Gemischtwarenläden Dose für Dose auseinandernehmen, bis sich der nächste Levelabschnitt öffnet.





XB Klappe halten: Damit lästige Petzen nicht gegen Al Capone auspacken können, stopft Ihr ihnen mit einer Ladung Schrot das Mundwerk.

Kann "Chicago Enforcer" kurzfristig durchaus fesseln, versenkt Ihr spätestens ab der dritten Mission die Spiel-DVD auf dem Grund des nächstbesten Gewässers. Immer gleiche Schusswechsel, träges Rumgelatsche und lange Ladezeiten stören gewaltig. Investiert Euer Geld also lieber in einen Sack Zement und erledigt die Dinge auf die gute, alte Weise. *ch*



XB Dosenpfand: Wer kein Schutzgeld zahlt, wird von Euch um seine Konserven erleichtert.

COMING NOW...

in USA

APRIL: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	MAI: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Ford Mustang Racing	Take 2	Rennspiel	realistisch	Darkwatch	Sammy	Action	realistisch
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Action	realistisch	Enthusia Professional Racing	Konami	Rennspiel	sicher
Motocross Mania 3	Take 2	Rennspiel	realistisch	Star Wars Episode 3: Revenge...	LucasArts	Action	sicher
Predator: Concrete Jungle	Vivendi	Action-Adventure	realistisch	Stella Deus	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Rise of the Kasai	Sony	Action-Adventure	realistisch	Wild Arms: Alter Code F	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Action-Adventure	sicher	25 to Life	Eidos	Action	sicher
Close Combat: First to Fight	Take 2	Ego-Shooter	unwahrscheinlich	Advent Rising	Majesco	Action-Adventure	realistisch
Dead to Rights 2: Hell to Pay	Namco	Action	unwahrscheinlich	Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	realistisch
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	realistisch	Donkey Konga 2	Nintendo	Musikspiel	realistisch
Digimon World 4	Bandai	Action-Adventure	unwahrscheinlich	Geist	Nintendo	Action-Adventure	sicher

in JAPAN

APRIL: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version	MAI: Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Romancing Saga: Minstrel Song	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich	Front Mission Online	Square-Enix	Strategie	unwahrscheinlich
Sega Ages: Fighting Vipers	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich	Garou: Mark of the Wolves	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Spectral Force Chronicle	Idea Factory	Rollenspiel	unwahrscheinlich	Metal Saga	Success	Rollenspiel	unwahrscheinlich
TearRing Saga: Berwick Saga	Enterbrain	Rollenspiel	unwahrscheinlich	Namco X Capcom	Namco	Beat'em-Up	realistisch
Tokyo Bus Guide 2	Success	Simulation	unwahrscheinlich	Steamboy	Bandai	Action	unwahrscheinlich
Fire Emblem: Path of the Blue F.	Nintendo	Strategie	sicher	Vampire Dark Stalkers Collection	Capcom	Beat'em-Up	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich



Für eine Hand voll Gewinne

Seltene Oddworld-Goodies einzusacken!

Zusammen mit Electronic Arts verlosen wir wertvolle Preise für alle angehenden Kopfgeldjäger. Neben einer exklusiven Xbox mit "Oddworld Strangers Vergeltung"-Motiv, winken drei streng limitierte (nur 1.000 Stück!) Exemplare des Buches "The Art of Oddworld Inhabitants" im kostbaren Ledereinband. Außerdem warten fünf DVDs mit den besten Zwischensequenzen der ganzen "Oddworld"-Reihe und ebenso viele, nicht weniger prachtvolle Standardausgaben von "The Art of Oddworld Inhabitants" auf glückliche Gewinner.

Wenn Ihr einen dieser edlen Preise gewinnen wollt, dann beantwortet die folgende Frage:

Welcher Rasse gehört Abe, der Held aus den ersten drei "Oddworld"-Episoden, an?

A: Glukkons B: Mudokons C: Pokémon

Zu gewinnen gibt's:

- 1 x Airbrush Xbox mit "Oddworld Strangers Vergeltung"-Motiv
- 3 x limitierte Ausgabe "The Art of Oddworld Inhabitants" Buch
- 5 x "The Art of Oddworld Inhabitants" Buch
- 5 x "Oddworld Strangers Vergeltung"-Bonus-DVD

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Vergeltung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

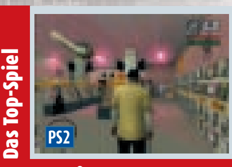
Einsendeschluss ist der 6. Mai 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Mercenaries	86%	neu

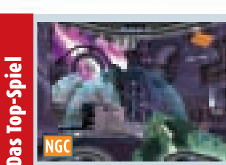
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	neu
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

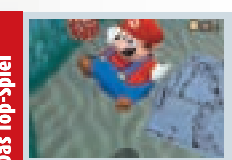
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	neu
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



Super Mario 64 DS
Neue Extras und durchdachte Änderungen: So sollen starke Updates sein.

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario 64 DS	88%	04/05
2	Wario Ware Touched	81%	04/05
3	Polarium	80%	04/05
4	Die Ubrz: Sims in the City	78%	05/05
5	Project Rub	77%	04/05

Das Top-Spiel

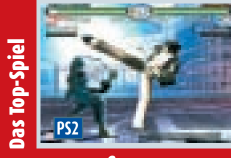


The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Advance Wars 2	89%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

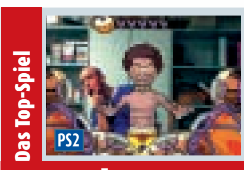
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Mario Party 6	80%	04/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

Splinter Cell Chaos Theory
neu

Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4
Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline


Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Halo 2** – Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

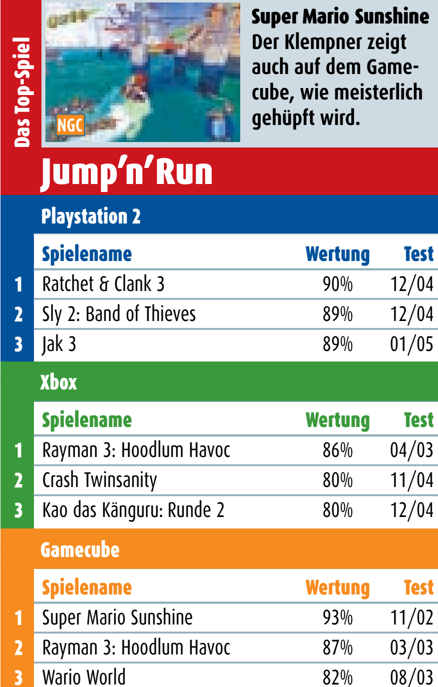
	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	Brothers in Arms	87%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Brothers in Arms	90%	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05



Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure



Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel



Das Top-Spiel (PS2, XB): **Pro Evolution Soccer 4** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Phantom Brave	86%	03/05
2	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

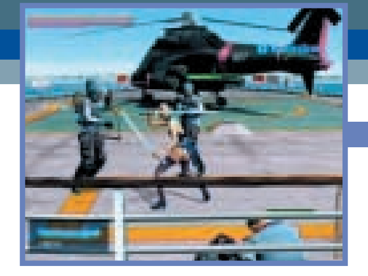
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04





Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.



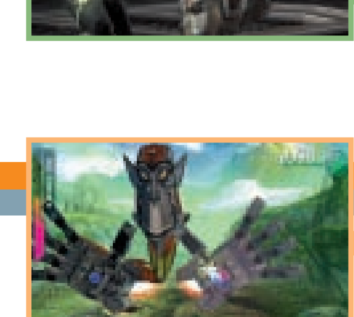
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Classified: The Sentinel Crisis	Global Star	Ego-Shooter	8. April
Death by Degrees	Namco	Action	13. April
Ghost in the Shell	Atari	Action-Adventure	21. April
Haunting Ground	Capcom	Action-Adventure	29. April
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Rennspiel	15. April
LEGO Star Wars	Eidos	Action-Adventure	22. April
Motocross Mania	Global Star	Rennspiel	22. April
Predator	Vivendi	Action	8. April
Sniper Elite	MC2	Action	30. April
Spion & Spion	Global Star	Action	1. April
Street Racing Syndicate	Codemasters	Rennspiel	April
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtual Pool: Tournament Edition	Global Star	Sportspiel	15. April
World Snooker Championship	Sega	Sportspiel	15. April



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Classified: The Sentinel Crisis	Global Star	Ego-Shooter	8. April
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	April
Gotcha!	Take 2	Action	April
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	22. April
Gun Griffon	Tecmo	Action	8. April
LEGO Star Wars	Eidos	Action-Adventure	22. April
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Rennspiel	15. April
Motocross Mania 3	Global Star	Rennspiel	22. April
Predator	Vivendi	Action	8. April
Sniper Elite	MC2	Action	30. April
Spike Out: Battle Street	Sega	Beat'em-Up	15. April
Spion & Spion	Global Star	Action	1. April
Still Life	MC2	Adventure	18. April
Street Racing Syndicate	Codemasters	Rennspiel	April
Unreal Championship 2 The Liandri Conflict	Midway	Ego-Shooter	22. April
Virtual Pool: Tournament Edition	Global Star	Sportspiel	15. April
World Snooker Championship	Sega	Sportspiel	15. April
WWE WrestleMania 21	THQ	Beat'em-Up	April



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Baten Kaitos	Nintendo	Rollenspiel	1. April
Star Fox Assault	Nintendo	Action	April
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	4. Quartal
Alien Hominid	Zoo Digital	Action	27. Mai
Animaniacs	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai
Area 51	Midway	Ego-Shooter	19. Mai
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
BloodRayne 2	Vivendi	Action	27. Mai
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Castlevania Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Cocoto Kart Racer	Bigben	Rennspiel	2005
Cocoto Platform Jumper	Bigben	Geschicklichkeit	2005
Cold Winter	Vivendi	Ego-Shooter	20. Mai
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Crime Life	Konami	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	3. Quartal
Deep Sea Party	Bigben	Geschicklichkeit	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	27. Mai
Enthusia	Konami	Rennspiel	2. Quartal
EyeToy: Kinetic	Sony	Geschicklichkeit	2. Quartal
Fahrenheit	Atari	Adventure	3. Quartal
Fantastic Four	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Flatout 2	Empire	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	2. Quartal
Gauntlet - Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
God of War	Sony	Action	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Juiced	THQ	Rennspiel	13. Mai
Killer 7	Capcom	Action	Juni
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
La Pucelle Tactics	Koei	Rollenspiel	Mai
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Monster Hunter	Capcom	Action	27. Mai
Mortal Kombat - Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Mashed 2	Empire	Rennspiel	3. Quartal
Mouse Trophy	Bigben	Geschicklichkeit	1. Quartal
NARC	Midway	Action	13. Mai
Nightmare before Christmas, The	Capcom	Action-Adventure	2005
Okami	Capcom	Adventure	2005
OZ Over Zenith	Konami	Action	2005
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	28. Juni
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2. Quartal
Rapala Pro Fishing	Zoo Digital	Sportspiel	13. Mai
Regiment, The	Konami	Action	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil			

MAN!AC-XT 05-2005



GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: Lightgun-Shooter, Videospiel-Klamotten **Next Level:** Nintendo (Controller-)Revolution **Web-Tipp:** Videospiel-Werbung **Retro:** SNES, Screen Fun **Retro-Anzeige:** Das Dschungelbuch

Heft im Heft

LEUCHTENDE COLTS

Lightgun-Shooter:
Im Fadenkreuz der Geschichte

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

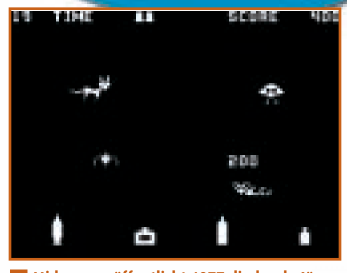
LEUCHTENDE CO

LICHTPISTOLEN-SCHIESSEREIEN GEHÖREN ZU DEN ÄLTESTEN KONZEPTEN DER VIDEOSPIEL-UNTERHALTUNG, WAREN ABER NIE MEHR ALS EIN RAND-GENRE – UND KÖNNTEN BALD WEGEN MODERNER TV-TECHNIK KOMPLETT AUS DEM WOHNZIMMER VERSCHWUNDEN SEIN. HÖCHSTE ZEIT, DIE GESCHICHTE DER BALLERSPIELE IM ENGSTEN SINN REVUE PASSIEREN ZU LASSEN.



Das Gewehr zur Interton-Pong-Konsole VC3000 lässt sich wie eine Schrotflinte durchladen

Etliche japanische Videospiel-Hersteller wie SNK ("Beast Busters", 1989, rechts), Sega ("Jurassic Park", 1994, links) oder Namco ("Point Blank", 1994) halten die Licht-Ballerei in der Spielhalle am Leben.



Midway veröffentlicht 1977 die krude Jäger-Simulation "Desert Gun".

>>I Es mag eingefleischten Pazifisten, überzeugten Tierfreunden oder fürsorglichen Erziehungsberechtigten nicht gefallen: Schusswaffen üben seit eh und je eine magische Anziehungskraft auf den Menschen aus, das spielerische oder sportliche Herumhantieren mit Pistole, Gewehr und Schrotflinte ist selbst in unserer bedenkenreichen deutschen Gesellschaft weitgehend akzeptiert. Natürlich mit einer wichtigen Einschränkung: Das Ziel darf nicht mal symbolhaft menschlich sein, nur Tontauben, Plastikrosen oder mit Ringen bedruckte Pappscheiben lassen sich politisch und moralisch korrekt anvisieren.



Bereits der erste Konsolen-Prototyp der Videospielgeschichte wird mit einer Waffe bestückt.

Die Spielzeug- und Unterhaltungsindustrie produziert seit Jahrzehnten Schusswaffen aus Plastik und regt damit die kindliche Fantasie an oder fordert erwachsene Zielgenauigkeit heraus. Auch ein betont familienfreundlicher Konzern wie Nintendo macht schon lange vor dem Eintritt ins Videospiel-Zeitalter erfolgreiche Waffengeschäfte: 1972 entwickelt Hardware-Genie und Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi gemeinsam mit dem ehemaligen Sharp-Angestellten Masayuki Uemura die 'Nintendo Beam Gun' – eine Lichtpistole, mit der auf Solarzellen-bestückte Ziele geballert wird und die sich über eine Million Mal in Japan verkauft. Im Folgejahr installiert Nintendo 'Laser'-Schießstände auf verwaisten Bowlingbahnen. In kürzester Zeit ist die Licht-Ballerei das bevorzugte Feierabend-Entertainment im Land.

Während der japanische Konzern die Lightgun erst ab 1984 zum Controller von Videospielen und Arcade-Automaten macht, richten die Amerikaner schon erheblich früher die Waffe gegen den Fernsehschirm. Bereits Ralph Baer lässt bei seinem ersten Konsolen-Prototyp von 1968, der Brown Box, mit einem Lichtgewehr auf klotzige Bildschirmziele anlegen, und auch für die erste modulbasier-

LTS

An ihrer Farbe ist die Mutterkonsole der Atari-Lightgun zu erraten: Neben dem XE-System funktioniert die futuristische Knarre auch mit VCS und Atari 7800.

Exidy versorgt Arcade-Pistoleros mit gewöhnlicher ("Cheyenne") bis kranker Ballerkost ("Chiller"). Die Horror-Metzelei wird sogar für das NES umgesetzt (von links).

Auf dem Mega Drive wird nur wenig lichtgeballert (wie in "Dynamite Duke" von Sega), dafür mit umso martialischerem Gerät.

Die Zusatz-Lightgun zur Universum-Konsole muss vor Gebrauch zusammengebaut werden.

te Spielemaschine – das Magnavox Odyssey – erscheint 1972 eine Flinte als Zusatz-Controller. Mitte bis Ende der 70er überschwemmen Dutzende Pong-Klone den Markt, für einige (wie das Interton VC3000 oder das Universum Multi-Spiel) werden Plastikwaffen veröffentlicht, die bei primitiven Zielübungen Verwendung finden. Manchmal sind die Lightguns auch schon in die Konsole eingebaut: Coleco veröffentlicht 1978 die glücklose 'Tel-Star Arcade', ein dreiseitiges Modul-Gerät, das über "Pong"-Potentiometer, Lenkrad und einen Lichtrevolver im Westernstil verfügt.

Boom ohne Ballermänner

Mit dem technischen Fortschritt im Spielebereich, feinerer (und farbiger) Grafik, größerem Speicher und schnelleren CPUs verlieren die primitiven, schwarz-weißen Schießereien an Reiz und Bedeutung – und das im Wohnzimmer wie in der Spielhalle. Von 1978 bis 1982 werden keine neuen Lightgun-Automaten veröffentlicht, und auch Konsolen wie Colecovision, Intellivision oder Atari 2600 bleiben frei von Bildschirm-Ballerei. Zwar existiert mit dem SciFi-Shooter "Sentinel" ein VCS-Modul, das mit einer Lichtpistole gespielt wird, der Titel erscheint aber erst in der letzten Lebensphase der Konsole 1990. Die zugehörige, futuristisch aussehende Lightgun ist zudem kein VCS-exklusiver Controller, sondern eine Atari-XE-Peripherie, die ab 1987 im Bundle mit der grauen 8-Bit-Konsole verkauft wird.

Erst Mitte der Achtziger gewinnt die Lichtpistole wieder an Popularität. Für das japanische Famicom erscheint 1984 ein schicker schwarzer Revolver, den der Spieler gegen Western-Halunken ("Wild Gunman"), Kriminelle ("Hogan's Alley") und Enten ("Duck Hunt") richtet. Im darauffolgenden Jahr erreicht das NES den nordamerikanischen Markt und wird im 'Action'- bzw. 'Super'-Set zusammen mit 'Zapper'-Lichtpistole und "Duck Hunt"-Modul verkauft. Die erste Auflage der Plastikknarre, die ein bisschen nach 70er-Jahre-Science-Fiction aussieht, ist in dezentem Grau gehalten. Als aber in den USA das realistische Aussehen von Spielzeugwaffen gesetzlich verboten wird, ändert Nintendo die Farbe vorsichtshalber in Knallrot. Mit knapp 20 Lightgun-kompatiblen Titeln erfreut sich die NES-Peripherie vergleichsweise hoher Beliebtheit, neben Nintendo bringen auch Bandai >>>



Die japanische NES-Knarre ist ein schwarzer Revolver – hier zu sehen auf dem Cover eines Soundtracks zu den drei ersten NES-Lightgun-Spielen.

LEUCHTENDE COLTS

Sega bringt die blaue Saturn-Gun im Bundle mit der indizierten Automaten-Umsetzung "House of the Dead".






Durchwachsene Lightgun-Action auf Segas Master System: "Gangster Town", "Rambo 3", "Rescue Mission" und "Missile Defense 3D" (von links nach rechts).



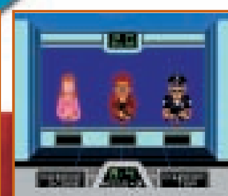
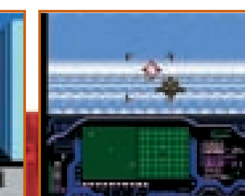
Die beste Lichtwaffe für Segas Dreamcast ist die hauseigene Gun.

>>> ("Shooting Range"), SNK ("Mechanized Attack") oder Konami ("Adventures of Bayou Billy") eine bunte Palette an Pixelzielen auf den Bildschirm. Die umtriebigen "Metal Gear"-Macher veröffentlichen die lizenzierte Lightgun-Hardware Laser Scope für das NES: Das klobige Headset mit Lichtsensor über der Stirn, Visier vor dem rechten Auge und einem Mikrofon, das die akustische Artikulation des Schießbefehls erlaubt, gehört wohl zu den peinlichsten Peripherien der Videospiel-Geschichte. Wer sich der Lächerlichkeit preisgibt, wird zumindest mit akkurater Technik und hoher Trefferquote entschädigt.

Auch bei der 8-Bit-Konkurrenz von Sega darf geschossen werden: Einzeln oder im Bundle mit der Konsole und der Filmversoftung "Rambo 3" kann der schwarze, stylishe Light Phaser ab Mitte der Achtziger erstanden werden. Die Lichtpistole ist einer Waffe aus der Anime-Serie Zillion nachempfunden, die wiederum einige Jahre zuvor von Sega ins Leben gerufen worden war, um den Verkauf einer (analogen) Spielzeugknarre anzukurbeln. Nur ein halbes Dutzend unspektakuläre Titel wie "Gangster Town" (Mafiosi abknallen), "Trap Shooting" (Tontauben vom Himmel holen) oder "Rescue Mission" (Armeesanitäter beschützen) unterstützt den Light Phaser. Das exquisiteste Ballerspiel ist "Missile Defense 3D", das neben der Lichtpistole auch noch den Anschluss der Master-System-3D-Brille erfordert.

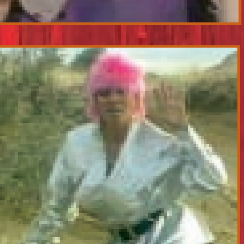
Aufrüstung in der Arcade

Erst nach dem großen Videospiel-Crash gewinnen Lightgun-Ballereien

Auf dem NES erscheinen knapp 20 recht unterschiedliche Lightguntitel wie "Gum Shoe", "Hogan's Alley" oder "Laser Invasion" (von links).

Die hauseigene NES-Gun 'Zapper' besitzt eine knallige Farbe, um nicht mit einer echten Waffe verwechselt zu werden.


Anfang der Neuziger erlebt die Laserdisc dank der Automaten von American Laser Games ein Revival in der Spielhalle (von links: "Gallagher's Gallery", "Last Bounty Hunter", "Space Pirates").



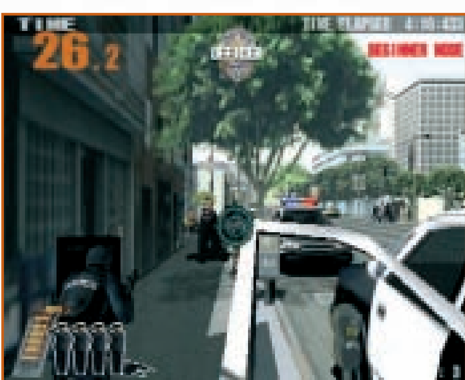


Wahnwitzige Idee einiger Konami-Entwickler: das Lightgun-Headset LaserScope.

Einer fährt, der andere ballert: "Starsky & Hutch" unterstützt Lightguns auf PS2 und Xbox.

auch in der Spielhalle wieder an Popularität. Vor allem der kalifornische Hersteller Exidy tut sich bis Ende der 80er mit einer Vielfalt an Szenerien hervor: In "Crossbow" werden durch die Landschaft marschierende Fantasy-Figuren mit einer Armbrust vor wilden Tieren und Feuerbällen geschützt, bei "Cheyenne" bewahrt der Spieler einen Sheriff und bei "Combat" alliierte Einheiten zielsicher vor Schaden durch eine Unzahl umherfliegender Geschosse. Je nach Sichtweise makaber, schockierend oder einfach nur doof ist "Chiller": In einem bluttriefenden Horror-Umfeld werden durch gezielte Schüsse Gliedmaßen abgetrennt oder Folter- und Henkerswerkzeuge wie eine Guillotine in Gang gesetzt.

Neben Nintendo, die ihre Lichtpistolen-Titel ab 1984 nicht nur auf dem NES, sondern auch in Automatenform präsentieren, rüsten auch andere japanische Hersteller kräftig in den Arcades auf. Berühmt-berüchtigt sind die beiden Kriegs-Shooter "Operation Thunderbolt" und "Operation Wolf", die auf viele Heimcomputer und Konsolen umgesetzt werden. Das Lightgun-Genre bringen die im Original mit MP-Nachbildungen bestückten Taito-Titel allerdings nicht voran: Zum einen wird bei etlichen Plattformen auf die Lichtpistolen-Unterstützung verzichtet, zum anderen fallen die Spiele in Deutschland der Indizierung zum Opfer. Ende der 80er landen auch Sega (mit dem Kriegs-Geballer "Line of Fire") und Anfang der 90er Namco (mit dem Grusel-Shooter "Golly! Ghost!") erste Arcade-Treffer, kontinuierlich entwickeln sich die beiden Hersteller zu den Schützenkönigen moderner Konsolengenerationen. Konami ("Lethal Enforcers"), Midway ("Terminator 2: Judgement Day") und Atari ("Area 51") beteiligen sich ebenfalls am Pixelgeballer in der Spielhalle.



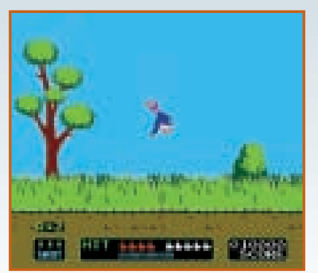
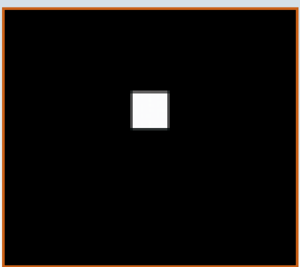
Bis heute setzt Konami hauseigene Shooter-Automaten für Heimkonsolen um: hier das Webcam-unterstützte "Police 24/7".

Filmreife Schusswechsel

In der ersten Hälfte der 90er hauchen die Plastikwaffennarren American Laser Games der einst durch spielbare Zeichentrickfilme wie "Dragon's Lair" oder "Space Ace" populären Laserdisc-Technik neues Leben ein. In insgesamt zehn Lightgun-Shootern ballert sich der Spieler durch Westernkulissen ("Mad Dog McCree"), Polizeieinsätze ("Crime Patrol") oder trashige SciFi-Szenarien ("Space Pirates") – die spielbaren Filme zeichnen sich durch dümmliche Drehbücher, mäßige Darsteller >>>

Schießende Ziele – Wie Lightguns funktionieren

Auch wenn der Name (und die Überschrift dieses Extended-Specials) anderes glauben macht, eine Videospiel-Lightgun verschießt kein Licht, sondern empfängt es. Im Lauf der Plastikwaffe befindet sich ein Photosensor, der das vom Bildschirm kommende Licht registriert, sobald der Spieler den Abzug der Waffe drückt. Zudem erfährt die Konsolen-Hardware von der Bildschirmelektronik, wann der Kathodenstrahl in der Fernsehröhre mit dem Aufbau eines neuen Bildes beginnt (bei PAL-TVs geschieht dies 50 mal in der Sekunde). Es gibt zwei Möglichkeiten, die Position der Lichtpistole zu bestimmen: Bei der ersten Variante (die bei den Zapper-Spielen auf dem NES zum Einsatz kommt) wird der Bildschirm ein Bild lang (also 1/50 Sekunde) komplett schwarz, im nächsten Bild wird das Ziel weiß dargestellt. Registriert der Photosensor der Lichtpistole ein Signal, ist das Objekt getroffen. Bei mehreren Zielen wird im ersten Bild Ziel 1 weiß dargestellt, im nächsten Ziel 2 usw., aus der verstrichenen Zeit zwischen Feuern und Lichtrezeption kann die Hardware errechnen, welches Ziel getroffen wurde.
Die zweite Technik ist (bei vielen möglichen Zielen) unauffälliger, genauer und heute üblich: Nach Auslösen der Waffe wird der Bildschirm für ein Bild lang komplett weiß dargestellt. Die Konsolen-Hardware misst die Zeit zwischen dem Beginn des Bildaufbaus in der linken oberen Ecke und der Anregung des Photosensors und kann so die Bildschirmposition berechnen, auf die die Waffe beim Schuss gerichtet war.



Nach dem Schuss auf die Ente wird der Bildschirm zunächst komplett gelöscht und anschließend eine (hier sehr grobe) Zielzone weiß gezeichnet. Bekommt der Photosensor in der Gun einen Lichtimpuls, ist das Geflügel getroffen.



Von vorne gleichen sich alle Lichtpistolen: Im Lauf steckt hinter einer durchsichtigen Scheibe der Photosensor.

Thrustmasters Beretta ist eine hübsche kleine Xbox-Gun, die sogar einen Analogstick bietet.

Lizenziert, billig und mies: die Playstation-Lightgun 'Avenger' von Dritthersteller Blaze.

Bei Konamis indiziertem "Lethal Enforcers" erleben Kriminelle durch den 'Justifier' ihr hellblaues Wunder.



Mäßige PS2-Ballerkost aus England: "Endgame" von Empire.

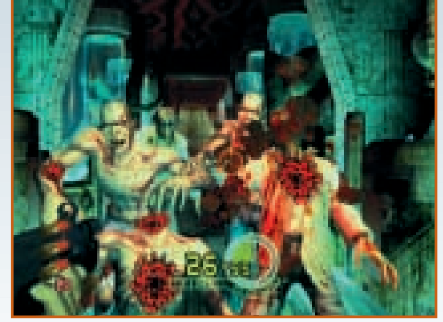
>>> und eingeschränkte Aktionsfähigkeit aus. Das Aufkommen des Speichermediums CD sowie der 'Interactive Movie'-Hype sorgen für das Recycling der schäbigen Spielhallen-FMVs: American Laser Games beglückt CDi, Sega CD und vor allem das 3DO mit Umsetzungen, die in Deutschland allesamt von der BPjS kassiert werden. American Laser Games veröffentlicht auch die 3DO-Lightgun selbst, der letzte ALG-Arcade-Automat "Shootout at Old Tucson" basiert gar auf einer modifizierten Panasonic-Hardware.

Abseits der erfolglosen ersten CD-Konsolen-Generation ist das Thema Lightgun im Heimbereich bedeutungslos. Nur je ein halbes Dutzend Shooter erscheinen für die beiden 16-Bitter Mega Drive und SNES, entsprechend mager gestaltet sich das Angebot bei der Drittthersteller-Peripherie. Auffällig bis unverständllich ist bei beiden Konsolen das Design der First-Party-Plastikknarren: Sega orientiert sich bei der Gestaltung des 'Menacer' anscheinend an einem Granatwerfer, Nintendos 'Super Scope' erinnert an eine kleine Panzerfaust. Die Spielesammlungen, die den beiden Geräten beiliegen, stehen im krassen Gegensatz zum martialischen Look der Lichtwaffen – die simplen Zielübungen des "Menacer 6-Game"- bzw. "Super Scope 6"-Moduls machen Spaß, rechtfertigen aber kaum den Kauf der Peripheriegeräte. Lightgun-Titel wie Kemcos Zukunftsballerei "X-Zone", das kunterbunte Schützenfest "Yoshi's Safari" (beide SNES) oder AM2s Einzelkämpfer-Epos "Dynamite Duke" (Mega Drive) werden nur sporadisch veröffentlicht, als einziger Hersteller vertraut Konami auf die massenkompatible Attraktivität von Lichtpistolen-Action. Die (bei uns indizierte) Umsetzung des Automaten-Cop-Shooters "Lethal Enforcers" erscheint in einem großformatigen Bundle mit dem hellblauen Plastikrevolver 'Justifier' – ein einzeln verkauftes, pinkfarbenes Gegenstück lässt zwei Spieler gleichtzeitig antreten. Während auf dem SNES nach einem Teil Schluss ist, werden Mega Drive und Mega CD auch die "Lethal Enforcers 2: Gunfighters" gegönnt. Auf letzterer Konsole kommt die Konami-Knarre zudem optional beim Kojima-Kulttitel "Snatcher" zum Einsatz.

Jugendgefährdung vorprogrammiert

Lightgun-Shooter sind häufige Indexkandidaten

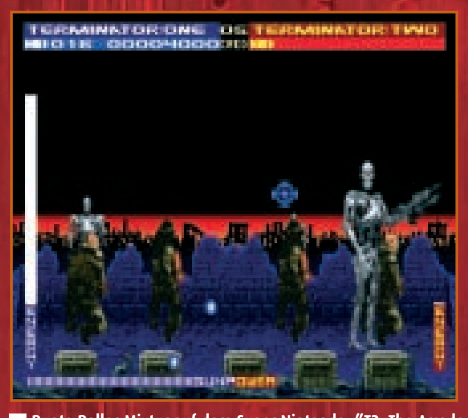
Ob "Time Crisis", "Lethal Enforcers", "Mad Dog McCree", "Area 51", "Die Hard Trilogy", "Virtua Cop" oder "Operation Wolf": Lightgun-Shooter haben in den vergangenen 20 Jahren wie kein anderes Genre zur Füllung des BPjM-Indexes beigetragen. Selbst Arcade-Umsetzungen, bei denen auf Konsole oder Computer statt der Lichtpistole Gamepad bzw. Maus zum Einsatz kamen, wurden als jugendgefährdend erachtet – der waffenförmige Controller ist also nicht primär am häufigen Einschreiten der Prüfstelle schuld. Es liegt in der Natur der Sache, dass Spiele mit Waffen in der Hauptrolle – abseits von Schießbuden-Titeln wie "Point Blank" oder "Moorhuhn" – die Bedenken der Jugendschützer erregen. "Das Spiel 'Silent Scope' besteht in seinem wesentlichen Inhalt aus exzessiven, fortgesetzten Tötungen von Menschen", heißt es im Indizierungs-Urteil zum Konami-Scharfschützenspiel. Und weiter: "Die Tötungsvorgänge werden überwiegend blutig visualisiert." Logisch und verständlich, dass die Bundesprüfstelle derlei Titel indizieren muss – schließlich sind der menschliche Videospielfeind und der fehlende Handlungsspielraum abseits dessen Vernichtung die Grundmerkmale für sozialethisch desorientierende Software. Wer sich wundert, warum die beiden "House of the Dead"-Teile indiziert wurden, obwohl es hier um die virtuelle Auslöschung von Zombies geht: "Einerseits werden ja auch im vorliegenden Spiel möglicherweise Menschen getötet und andererseits kann ja auch die Abmetzelung anderer Kreaturen eine verrohende und zu Gewalttätigkeiten anreizende Wirkung haben." Auch das grüne Blut der deutschen Dreamcast-Version konnte die Prüfer nicht milde stimmen: "Hier handelt es sich um Gewaltdarstellung im großen Stil und epischer Breite." Womit sie irgendwie ja Recht haben. Heute ist die Indizierung von Lightgun-Shootern kein großes Thema mehr: Das neue Jugendschutzgesetz und die zunehmende Bedeutungslosigkeit des Genres reduzieren die Zahl möglicher Indexkandidaten auf ein Minimum.



Das übliche Gemetzel: "House of the Dead 3" für die Xbox wurde – trotz Nichtkennzeichnung durch die USK und vorbelasteter Ahnenreihe – nicht indiziert.

Generation Namco

Erst ab Mitte der Neunziger werden Lightgun-Shooter wieder zur festen Größe im Heimbereich, auf Playstation und Saturn erscheinen mehrere Dutzend Lichtpistolen-Titel. Die meisten haben Arcade-Automaten zum Vorbild: Sega versorgt die eigene Konsole mit einer sattblauen Gun und (indizierten) Heimversionen von "House of the Dead" und "Virtua Cop", auf der Playstation macht sich Namco mit den Arcade-Umsetzungen "Time Crisis" (ebenfalls indiziert) und "Point Blank" einen Namen. Die





Bunte Baller-Mixtur auf dem Super Nintendo: "T2: The Arcade Game", "X-Zone" und "Yoshi's Safari" (von links).

LEUCHTENDE COLTS



Der einzige nicht-indizierte Lightgun-Shooter für den PAL-Dreamcast: Anti-Terror-Kampf in "Confidential Mission".

beiden Spiele werden im Bundle mit Namcos G-Con 45 veröffentlicht – die unbestritten beste Lichtwaffe für die Sony-Konsole. Neben dem schicken Design überzeugt das Werk der Namco-Tüftler durch ungeschlagene Genauigkeit: Die Gun greift durch eine zusätzliche Steckverbindung zum AV-Kabel ein exakteres Videosignal (horizontal sync) ab als gewöhnliche Konsolen-Lightguns, und kann dadurch die Position eines Treffers besser berechnen. Der Nachteil: Die GunCon verweigert bei den meisten Nicht-Namco-Lightgun-Titeln ihren Dienst. Dank der weltweiten Popularität der ersten Playstation veröffentlichen allerdings viele weitere Anbieter wie Konami, JoyTech oder Blaze Lichtpistolen in allen Formen, Farben und oftmals mit allerlei zusätzlichen Knöpfen für Sonderfunktionen wie Dauerfeuer oder Auto-Nachladen. In Deutschland landen dank der BPjS etliche der frühen Playstation-Lightgun-Titel unterm Ladentisch, durch kontinuierliche Veröffentlichung gewaltarmer Zielspiele wie der "Point Blank"-Reihe, "Mighty Hits Special" oder der "Moorhuhn"-Serie bleiben die Licht-Ballereien aber bis ins Rentenalter der Playstation ein Thema.

Für Segas letzte Konsole erscheinen zwar einige vorzügliche hauseigene und mehrere Drittthersteller-Lightguns, in Deutschland dürfen sich unter 18-jährige aber ausschließlich mit der Anti-Terroristen-Arcade-Konvertierung "Confidential Mission" vergnügen. Mehr Kanonenfutter bietet die PS2, die allerdings wie das Vorgänger-System von Namco dominiert wird: Zwei neue "Time Crisis"-Episoden, das Spin-Off "Crisis Zone", der Grusel-Shooter "Vampire Night" und das Japan-Geballer "Ninja Assault" bieten Grund genug, sich die GunCon 2 zuzulegen, die in den USB-Anschluss der PS2 gestöpselt wird. Wenige andere Firmen versuchen sich an Ballerware, und dass meist mit mäßiger Qualität und dürftigem Erfolg – siehe Empire ("Endgame") oder Capcom ("Resident Evil: Dead Aim"). Der Gamecube ist bis heute eine Lichtwaffen-freie Zone, die Xbox muss sich mit "House of the Dead 3", einigen Ballersequenzen in "Starsky & Hutch" sowie "Silent Scope Complete" zufrieden geben, für das ein Sniper-Gewehr des Zubehörmachers Pelican erscheint.

In der aktuellen 128-Bit-Ära herrscht relativ wenig Interesse an der Lightgun, wie so oft ist die Zeit von Lichtpistolen und digitalen Schießbuden vorbei. Ob sie jemals wieder kommt, ist zumindest im Heimbereich fraglich, denn die alte Lichtpistolen-Technik kann mit der rasanten Entwicklung im TV-Bereich schon eine ganze Weile nicht mehr mithalten. Ob HDTV, 100 Hertz, Plasma oder Beamer – die moderne Unterhaltungselektronik könnte das Ende für die Lichtpistole in ihrem klassischen Sinne sein. Oder (siehe EyeToy) die Motivation für einen Neuanfang mit innovativen Action-Controllern und -Konzepten. *sf*



Dank GunCon 2 und einer Reihe ordentlicher Automaten-Umsetzungen wie "Time Crisis 3" ist Namco auch auf der PS2 der Platzhirsch im Lichtpistolen-Revier.



KLEIDER MACHEN LEUTE – ABER KEINE VIDEOSPIELER

>>> Während Ihr Punks, Rocker und Gangster schon meist aus der Ferne an der äußerlichen Erscheinung erkennt, muss man bei der Spezies Videospieler schon etwas genauer hinschauen. Das Couch-Potato-Image gehört längst der Vergangenheit an – heute zockt der Mann von der Straße ebenso gerne mit Mario & Co. wie die adrette Geschäftslady aus dem 8. Stock. Doch die MAN!ACs wehren sich gegen diesen Mainstream-Trend und bekennen Farbe. Gestählte Videospieler sind gefragter denn je und stilgerechte Klamotten das In-Produkt des Jahres. Doch wo soll man diese wertvollen Schätze in Deutschland kriegen? Während in Japan an jeder Straßenecke Gamer-Klamotten verscherbelt werden, verschlafen H&M und Konsorten den unaufhaltbaren Trend. Da sich zudem nicht alle beim MAN!AC'schen Forumstreffen für die Konfektionsgröße XXL erwärmen können, stellen wir Euch zwei ambitionierte Online-Shops aus hiesigem Lande vor. *rf* <<<

Die erste Anlaufstelle für Retro-Fans
www.gameshirtz.de

Die Seite befindet sich noch im Aufbau und von vielen Kleidungsstücken gibt es nur eine geringe Zahl – doch die Zukunft sieht dank Kooperation mit dem Ausland rosig aus. Die drei Jungs, die hinter dem Retroshirt-Projekt stehen, zocken schon seit CPC-464-Zeiten und zollen nun den Videospielhelden von gestern mit ihren Klamotten Respekt. Egal ob Mario, Pac-Man oder Yoshi – das Angebot wird ständig erweitert. Hinter den Kulissen arbeitet die Gameshirtz-Crew akribisch an der Preisoptimierung – Versandkosten und die horrenden Zollgebühren treiben den Preis momentan in die Höhe. Trotzdem: Die hohe Qualität der Produkte (mit offizieller Lizenz der Spiele-Hersteller) und die überaus witzigen Motive rechtfertigen den Preis von durchschnittlich 29 Euro pro Shirt. Eine Bestellung wird hauptsächlich und problemlos übers Internet abgewickelt.

Taschen, Sweater und stylische Klamotten für Gamer
www.gamerswear.com

Schon vor zwei Jahren wurde das Gamerswear-Projekt ins Leben gerufen – seither hat sich einiges verändert. Anfänglich richtete sich das sorgfältig ausgesuchte Sortiment hauptsächlich an Shirt-Träger. Heute spezialisiert sich das Gamerswear-Team auf Mode- und Equipment-Entwicklung für Computer- und Videospieler sowie deren Vertrieb. Der Fokus liegt weiterhin auf Gegenständen, mit denen der Zocker von heute körperlich in Berührung kommt. Von dem Versand aus der Studentenbude mauserte sich der Online-Shop zu einem zuverlässigen Lieferanten – weltweit freuen sich schon über 30.000 zufriedene Kunden an dem edlen Service. Das breite Sortiment mit über 100 Produkten zeichnet sich ebenso durch tadellose Qualität wie akzeptablem Preis-Leistungsverhältnis aus. Die Bestellung erfolgt über die oben genannte Internetadresse.

Die MAN!AC-Sommerkollektion 2005: Matthias trägt ein "Mega Man"-Top – man beachte den eleganten Kragen, der die Lockenpracht sanft abschließt. Raphael zeigt Frühlingsgefühle mit einem froschgrünen "Yoshi"-Shirt und kombiniert dieses mit passendem Cap und Armband. Janina präsentiert den Traum für körperbewusste Frauen – das verspielte "Zelda Triforce"-Accessoire verwenden weibliche Zocker auch als Mini-Rock-Deluxe. Oliver setzt auf den modischen "Mushroom"-washed Look. Ulrich begeistert Old-School-Fanatiker mit süßen Früchtchen und Thomas bekleidet seinen Körper mit N64-Items auf klassischem Schwarz.

Dressed to Play

Kleiden und riechen wie Dein virtuelles Alter-Ego

Als japanischer Zocker lebt es sich besser: In unzähligen Shops findet Ihr Videospiel-Raritäten, etliche Merchandise-Artikel und dutzende Shirts von Euren virtuellen Helden. Doch die asiatischen Videospieler scheinen übersättigt und schreien nach neuen Mode-Ergüssen. Capcom erhört die breite Masse und setzt mit der Veröffentlichung des Gruselspektakels "Resident Evil 4" nicht nur neue Maßstäbe in puncto Gänsehaut, sondern auch in Bezug auf Videospiel-Klamotten – wer über genug liquide Mittel verfügt, deckt sich unter **www.capcomshop.jp/shop/goods/goods.asp?category=04&shop** mit Duftwässerchen, Jeanshosen und Lederjacken ein, die auch "Resident Evil 4"-Held Leon bevorzugt (auf-)trägt.



Der Duft, der Frauen betört und aggressive Dorfbewohner verscheucht: Zwei bis drei sanfte Sprüher mit dem "Resi"-Zerstäuber reichen bei einem gemütlichen Tagesmarsch durch den Wald völlig aus. Zur Abwehr von besonders grimmigen 'Plastik-Tüten-auf-dem-Kopf'-Trägern wird jedoch eine Extradosis empfohlen.

Nur für echte Männer: Während sich Waschlappen mit extra-breiten Baggy-Jeans durch das finstere Gewölbe wagen, trägt ein waschechter Abenteurer die knallenge Lederhose. Für Bettnässer ausdrücklich nicht empfohlen, da sich jede ungewollte Körperausscheidung negativ auf den Tragekomfort auswirkt.



Im Schatten der Dunkelheit pirscht Ihr Euch mit diesem luxuriösen Accessoire doppelt so stylisch zum nächsten Händler. Highlights dieses Prachtstücks: Der flexible Reißverschluss für schnellen Waffenzugriff und der Nackenschutz für fiese Heugabel-Attacken von hinten.

Ein Stiefel für die Ewigkeit: Elegantes Leder kombiniert mit soliden Stahlsohlen und klappригen Fußschnallen. Aber Vorsicht: Letztere erweisen sich beim Fluchtversuch von hellhörigen Kerkerbewohnern als äußerst unpraktisch.





Der Sweater der Extraklasse: Dank rotem Brandschutzmaterial (Vergrößerung siehe Bild oben rechts) durchquert Ihr auch heiße, Lava überflutete Schlösser ohne unnötigen Schweißverlust – vor allem die Frau an Eurer Seite weiß dies zu schätzen.

Gewinnspiel

Hot or not?

Zeigt Eurer Umgebung, dass Ihr echte Zocker-Liebhaber seid: Was kann ergo ein stärkerer Liebesbeweis sein, als die größten Videospielhelden am eigenen Leibe zu tragen. Aus diesem Grund verlosen die MAN!ACs mit dem Online-Shop www.gameshirtz.de ein Bündel stylische Retro-Shirts. Doch bevor Ihr diese qualitativ hochwertigen Kleidungsstücke mit stolzer Brust Euren neidischen Kumpels vorführen könnt, müsst Ihr folgende Frage beantworten:



Welcher MAN!AC trägt auf dem extravaganten Fotoshooting-Bild (linke Seite) ein leckeres "Pac-Man"-Item?

A: Matthias **B: Ulrich** **C: Janina**

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Mein Shirt
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 11. Mai 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

Revolution der Steuerung?



Apples iPod verfügt über ein druckempfindliches 'Click-Wheel', das kreisförmige Bewegung erkennt. Ein Konzept, das auch als Videospiel-Steuerung funktioniert?

Die PC-Mäuse von Gyration registrieren räumliche Bewegung. Könnte Nintendo das System zum Zocken von Spielen umsetzen?

Next-Level-Themen im Überblick:

Kaum eine andere Next-Gen-Konsole wird so streng gehütet wie Nintendos kommende Hardware mit dem Codenamen Revolution. Der Name ist Programm: Denn laut Nintendo-Chef Satoru Iwata soll sich jenes Gerät grundlegend von bisherigen Konsolen unterscheiden. Vom Konzept des alteingesessenen Controllers will man weg – eine komplett neue Steuerung muss her. MAN!AC prüft drei fiktive Konzepte auf ihren Nutzwert.

Touch me!

Nach Nintendo-DS-Vorbild könnte statt Tasten und Sticks auch ein LCD-Touchscreen zum Einsatz kommen, der direkt ins Pad integriert ist. Mit dem Stift ruft Ihr Status-Menüs oder Karten auf bzw. steuert Euren Helden per Stylus oder Daumen. Das DS-Handheld dient dann



Hier der MAN!AC-Entwurf des Revolution-Controllers. Neben Mikrofon und Mini-Kamera interagiert der Spieler per Touchscreen, der auch als Zweitbildschirm dient.

auch als vollwertiger Controller für die Konsole. Kommuniziert wird via kabellosem Wireless-LAN. Einen Schritt weiter würde ein portabler Touchscreen ohne zusätzliche Tasten gehen, der gleichzeitig als Spielbildschirm fungiert.

Lagesteuerung

Eine weitere Möglichkeit ist die Verwendung von Gyroskopen, mit denen die Lage relativ zur Schwerkraft abgefragt wird. Wenn Ihr das Pad kippt, dreht oder schwenkt, könnt Ihr so das Bildschirm-Ego analog steuern. Ebenso ermöglichen Trägheitssensoren die Abfrage beim Ändern der räumlichen Lage des Controllers. Dadurch eröffnen sich interessante Spielprinzipe: Ein neues "Monkey Ball" oder ein Titel mit spielentscheidendem Schwerkraft-Feature wären geradezu prädestiniert. Eine ähnliche Steuerung ergäbe sich durch einen Sensoren-Handschuh, der weit mehr Interaktion dank einzelner Fingerabfrage bietet. Jedoch wären selbst versierte Zocker nicht vor Ermüdung geschützt. Ebenso würden Einsteiger durch die komplexen Möglichkeiten vielleicht ganz abgeschreckt.

Drucksensitiv

Zuletzt wäre ein berührungsempfindlicher Controller interessant. Drucksensitive Tasten kennt man zwar schon von PS2 und Xbox, jedoch könnte man Drucksensoren in die Griffe des Pads integrieren. Diese fragen ab, ob der Spieler am Controller zieht, ihn drückt oder zusammenpresst. Wutanfälle bei frustierenden Titeln hätten allerdings unvorhersehbare Wirkung.

Eine Alternative wird bereits beim iPod verwendet. Mit dem Click-Wheel navigiert man einfach durch Songlisten oder stellt die Lautstärke ein. Dabei bewegt man den Daumen kreisförmig über ein rundes Feld, das auch gedrückt werden kann. Genau dieses Prinzip könnte im Videospieluniversum durchaus funktionieren. Ein Pad kann dann auch ohne Tasten auskommen. *ts*



Touchscreens finden vor allem in der Computerwelt Anwendung – meist als Grafiktabletts. Grafische Gestaltung und Bedienführung werden damit deutlich vereinfacht.

TECH-TICKER >> +++ **Codename 21:** Nintendos kommende Konsole soll gerüchteweise den Namen 'Nintendo 21' tragen. +++ **Xbox 2 noch in diesem Jahr?** Nach Electronic Arts ließ nun auch Entwickler Digital Illusions durchsickern, dass der Xbox-Nachfolger noch 2005 erscheint. Microsoft hüllt sich derweil noch in Schweigen. +++ **Phantom zieht sich weiter hin:** Infinium Labs produzierte nach eigenen Angaben bereits 25 Phantom-Konsolen. Für die weitere Herstellung werden aber noch sechs Mio. Dollar benötigt. +++ **XNA Studio:** Microsofts neue Entwicklersoftware XNA Studio verbindet den Workflow zwischen Programmierung, Qualitätssicherung und Management. Die XNA-Plattform wird für die Spielentwicklung von Xbox 2 sowie Windows-Systemen verwendet. +++ **PS3-Präsentation:** Während die Fachwelt der PS3-Enthüllung auf der E3 entgegenfiebert, wurde das System bereits im März Sony-intern in Tokio vorgestellt.



Werbung von gestern bis heute

Verkaufsfördernde Gegenwartskunst

Vor gar nicht all zu langer Zeit gab ein großer Name im Videospiel-Business knapp 100 Millionen Dollar aus, um den Spielern einer englischen Fußballmannschaft einen Kringel auf die Brust zu malen. Das Wechselgeld hat dann gerade noch für ein paar "Bis zu sechs Milliarden Spieler"-Anzeigen in einschlägigen Magazinen gereicht. Der Großteil dieser sechs Milliarden ließ allerdings die Finger vom Dreamcast – jetzt versorgt Sega die ehemalige Konkurrenz mit Software. Trotz haufenweise glückloser Kampagnen hat sich also ein Werbespruch als geradezu prophetisch erwiesen: "The Game is never over" – immerhin. Die Spieler schienen sich im "Third Place" wohler zu fühlen, obwohl keiner so genau wusste, wo der eigentlich sein sollte. Macht aber auch nichts, denn Werbung ist ja schließlich Kunst. Und Kunst gehört archiviert und jedem zugänglich gemacht. Getreu dieser Maxime tummeln sich auf www.majkel.mds.pl über 2.000 Werbefilmchen aus aller (Videospiel-)Welt. Zu den Highlights zählen ein Model-Catfight im Unterwäscheladen ("Rumble Roses") und die vollbusige Freundin unseres Lieblings-Eichhörnchens ("Conker's Bad Fur Day").

Anzeigenarchive und Medienwächter

Wem nach all diesem bunten Treiben der Sinn nach etwas Bodenständigerem steht, der findet auf www.vgmuseum.com ein reichhaltiges Archiv mit Printanzeigen aus der Videospielurzeit. Treue MAN!AC-Leser haben die Seite schon lange gebookmarked, der Rest holt das flott nach und bestaunt (unten rechts auf der Website versteckt) über 900 Anzeigen von Lynx bis Xbox. Falls Ihr Euch noch an eine Zeit erinnern könnt, in der Atari nichts mit Frankreich zu tun hatte, dürftet Ihr auf http://www.papabyrd.com/atari/ die ein oder andere Krokodilsträne vergießen. Hier werden gnadenlos Atari-Spots von 2600 bis Jaguar auseinandergenommen. Schmucklos, aber ebenfalls einen Blick wert: www.toyadz.com und http://cvmm.vg-network.com/ads.htm.

Bei all dieser Popkultur-Verherrlichung wollen wir aber den kritischen Blickwinkel nicht vergessen! Deshalb schnell bei http://biz.gamedaily.com vorbeischauen und die wöchentliche Adwatch-Rubrik verfolgen. Und wer der Werbung insgesamt etwas misstrauisch gegenübersteht, kann ja mal http://ad-rag.com ansurfen und sich mit Gleichgesinnten über die Misere der Massenmedien austauschen. In diesem Sinne, frohes Konsumieren allerseits.

VIDEO AUF DVD!

Super Nintendo Entertainment System

ZUM ERSTEN MAL ÜBERNIMMT NINTENDO DIE VERFOLGERROLLE: WÄHREND SEGAS MEGA DRIVE SCHON HEFTIG UM NEUE 16-BIT KUNDSCHAFT BUHLT, SONNT SICH NINTENDO IM IMMENSEN 8-BIT-NES-ERFOLG.

'Nur nichts überstürzen', lautet Nintendos 16-Bit-Start-Devise. Wieso auch? Der 8-Bit-Markt wirft noch etliche Millionengewinne ab. In Japan geht diese Taktik wunderbar auf. Erst Ende 1990 betritt Nintendos SNES die 16-Bit-Bühne und erobert mit dem überragenden "Super Mario World" den japanischen Markt über Nacht: Die perfekte Spielbarkeit des neuen Klempner-Hüpfabenteuers lässt Experten sogar vermuten, dass erstmals eine Konsole für ein Spiel maßgeschneidert wurde – alles läuft nach Plan. Doch in Europa gibt es einen weitaus härteren Konsolen-Kampf.

Segas Mega Drive hat sich als coole Marke etabliert und zeigt dem SNES die Grenzen auf. Denn schon damals gilt Nintendos erste Priorität nicht der Hardware-Technik – die leistungsschwache CPU kann mit der des Mega Drive nicht mithalten. Dafür legt Nintendo mehr Wert aufs tadellose Spielgerät – das SNES-Pad brilliert mit zwei wegweisenden Schultertasten. Auch der bombastische, von Sony entwickelte Sound-Chip und die Grafik-Hardware überzeugen. Letztere sorgt für staunende Zocker mit dem Pseudo-3D-Effekt Mode 7. Dieser skaliert Bitmaps und erzeugt mit schwindelerregenden Rotationen sowie stufenlosen Größenunterschieden einen imposanten Raumeindruck. Zudem setzt Nintendo viele Spezial-Chips ein – schon in der rasanten SciFi-Raserei "F-Zero" steckt ein Bitmap-Zoom-Rotations-Beschleuniger.

Der Chip-Meilenstein heißt jedoch SuperFX-Chip: Dieser schattiert und bewegt 100 Vielecke pro Bild – die gigantische Weltraumschlacht "Starwing" zeigt zum ersten Mal eindrucksvoll die Kooperation von Nintendo-Genie Miyamoto und Argonaut. Doch auf viel Licht folgt ein riesiger CD-ROM-Schatten: Nintendo möchte Segas CD-Erweiterung mit einer Philips- oder Sony-Zusammenarbeit überflügeln. Da Nintendo jedoch nicht von einer Firma abhängig sein will (Sony produzierte wie erwähnt den Sound-Chip), gibt Nintendo auf der CES-Messe Philips den Zuschlag und demütigt damit Sony, da schon eine mündliche Zusage bestand. Das Ende vom Lied: Nintendo verwirft alle Disc-Pläne, bleibt den teuren ROM-Modulen treu und erweitert deren Umfang – "Super Mario RPG" stellt mit 32 MBit die Krönung dar. Wie bereits zu 8-Bit-Zeiten gönnt Nintendo dem SNES ein langes Leben und gibt am Ende mit fantastischen Hüpfspielen Gas: "Donkey Kong Country" begeistert mit 3D-modellierten Helden, "Super Mario World 2" schlägt mit putzigen Pastellfarben sowie unschlagbarem Spielspaß zurück und 1998 erscheint das zuckersüße, mit hoher Spieltiefe gesegnete "Kirby's Dream Land 3". *rf*

▲Satellaview: 1995 erscheint der Modem-Adapter für das SNES in Japan – komplette Spiele oder Updates standen nur zu bestimmten Zeiten zum Download bereit.



▲Die US-Fassung hat ein eckiges Gehäuse und lila Schieberegler, das Joypad vier blaue Feuerknöpfe und kein Signalfarben-Logo.

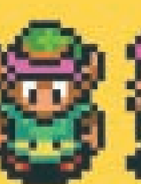


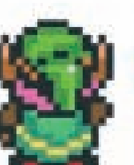
Das Super NES

CPU-Taktfrequenz:	3,58 MHz
RAM-Speicher:	128 KB
Modulgröße:	bis 6 MB
Auflösung:	256 x 224, 512 x 448
Farben:	256 aus 32,786
Soundkanäle:	8 digitale
Joypad-Ports:	2

Weiterführende Informationen

www.planetnintendo.com
www.nintendoland.com




Das Original erscheint 1990 für 9.800 Yen in Japan – der Europastart erfolgt 1992.

Nintendos Modul- und Rating-Politik

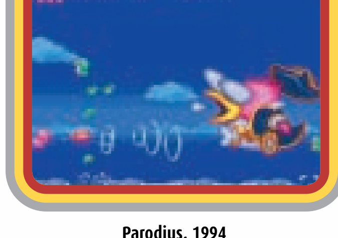
>> Zu 8-Bit-Zeiten mussten sich Fremdhersteller unter das strenge Diktat von Nintendo stellen. Umsetzungen für Konkurrenzkonsolen wurden rigoros abgelehnt und Nintendo besaß das Produktions-Monopol für die kostspieligen Module – wer also Spiele veröffentlichte, kam nicht um Big N herum. Doch zahlreiche alteingesessene Hersteller wie Konami oder Capcom und neue Großproduzenten wie Electronic Arts oder Disney wachsen aus den Videospiel-Kinderschuhen heraus und rebellieren gegen das bröckelnde Nintendo-Imperium – viele Fremdhersteller fahren zweigleisig und entwickeln für Segas Mega Drive und das SNES Software. Für Sammler und leidenschaftliche Anhänger von berühmten Spiele-Reihen wird's außerdem richtig teuer: Denn außer EAs Sportserien beglücken die Hersteller beide Konsolen mit unterschiedlichen Versionen. Wer ergo die ganze Pracht von Disneys "Alladin", Capcoms "Ghouls ´n Ghosts"-Serie oder Konamis "Castlevania" erleben will, muss tief in die Taschen greifen.

Nintendo wehrt sich gegen die drohende Abhängigkeit von Fremdherstellern. Als 8-Bit-Relikt müssen viele SNES-Lizenznehmer immer noch teure Module bei Nintendo einkaufen – nur wenige Hersteller produzierten eigene. Doch auch für solch besonders hartnäckige Fälle hat Nintendo die passende Antwort parat: Ohne patentierten Sicherheits-Chip geht gar nichts. Auch eine hohe Qualitätskontrolle setzt sich Nintendo als Ziel. Damit das SNES nicht mit schlechten Spielen überflutet wird, schüttelt Nintendo ein eigens entwickeltes Rating-System aus dem Ärmel: Jeder Fremdhersteller darf nur drei Spiele pro Jahr für das SNES veröffentlichen. Es sei denn, der spielerische, musikalische und grafische Inhalt überzeugt die strengen Nintendo-Juroren. Erhält die Software letztlich 30 oder mehr Punkte, wird das Spiel aus der Drei-Spiele-pro-Jahr-Klausel gestrichen. <<

Die Crème de la Crème:



Donkey Kong Country, 1994
Rare erweckt den verlausten Affen in atemberaubender vorgerenderter Edeloptik zum Leben.



Parodius, 1994
Konami nimmt sich mit dieser überragenden Ballerei selbst auf die Schippe.



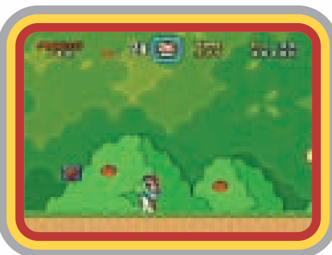
Secret of Mana, 1994
Der überragende "Zelda"-Klon glänzt mit fantastischem Dreispieler-Modus.



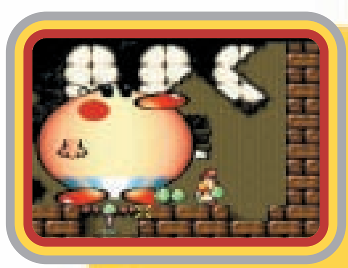
Super Mario RPG, 1996
Die Kooperation von Square und Nintendo führt zum besten RPG auf dem SNES.



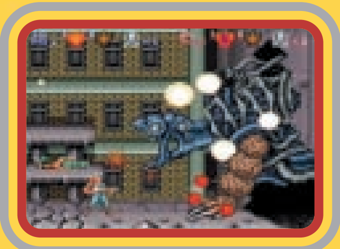
Super Mario Kart, 1993
Der erste Fun-Racer bezaubert mit exzellenter Spielbarkeit.



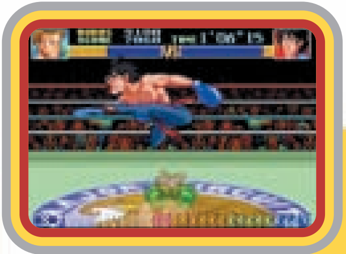
Super Mario World, 1992
System-Seller und die Geburt Yoshis in einem – Wahnsinn!



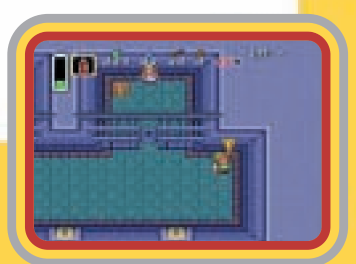
Super Mario World 2: Yoshi's Island, 1995
Yoshi-Superstar: Der Titel 'beste 16-Bit-Hüpferei' gehört dem Knuddel-Dino.



Super Probotector: Alien Rebels, 1992
Konamis brachiale Actionschlacht zeigt, was in Nintendos 16-Bit-Kiste steckt.



Super Punch-Out!!, 1995
Witzige, taktisch kluge und spielerisch fürstliche Box-Schlacht.



The Legend of Zelda: A Link to the Past, 1992
Link erobert die Spielerherzen mit traditioneller Top-Down-Rätselei.



Hardware-Fotos aus "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)



SCREEN FUN

WER BRAUCHT SCHON SCROLLING? IN DER FRÜHEN BLÜTEZEIT DES VIDEOSPIELS PASSTEN SPANNENDE ABENTEUER NOCH KOMPLETT AUF DIE MATTSCHEIBE.

Lode Runner (1983, C64)

Mit nur vier Farben brachte Broderbunds knifflige Diamantenjagd die Hirne zum Rauchen: Hier stand nämlich nicht Hüpfkunst im Vordergrund (der Held konnte vieles, nur nicht springen), sondern knallhartes strategisches Planen, um den fiesen Bungelings zu entgehen – bei den Nachfolgern wurde der Schwierigkeitsgrad sogar noch hochgeschraubt.

Mario Bros. (1983, Automat)

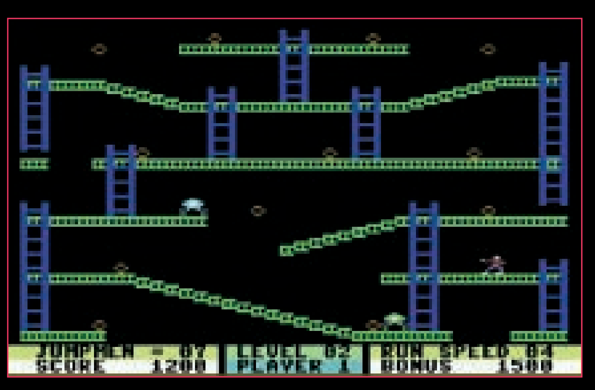
Donkey Kong (1981, Automat)

Schon vor zwei Jahrzehnten war Mario als Trendsetter mit dabei: Die legendäre Affenjagd "Donkey Kong" ging über vier aufeinander folgende Bildschirme, von denen jeder ganz eigene kreative Ideen lieferte. Minimalistischer angelegt war die Schildkrötenschubserei "Mario Bros.": Hier gab's wirklich nur ein statisches Szenario, auf dem dafür zwei Spieler gegeneinander antreten durften.

>>I Während die Spielewelten heute immer größer werden und kaum noch Grenzen kennen, begann in den Anfangstagen des Zocker-Zeitalters alles eine Nummer kleiner: Die frühe Retro-Hardware musste noch ohne leistungsfördernde Spezialchips auskommen und ließ keine Effektfeuerwerke zu. Selbst einfache Funktionen wie Scrolling erforderten viel Arbeit und fanden darum nur beschränkte Nutzung in Genres wie z.B. Jump'n'Runs. Einige Entwickler umgingen dieses Problem, indem sie ihre Helden auf der einen Seite raus- und auf der anderen wieder in ein neu eingeblendetes Szenario reinlaufen ließen – Musterbeispiel ist "Pitfall" auf dem Atari VCS.

Andere kreative Köpfe verzichteten gänzlich auf solche Mätzchen und packten das Geschehen komplett auf einen Bildschirm. Die logische Konsequenz: Um möglichst viel darstellen zu können, fallen Helden- und Feindsprites häufig eine Nummer kleiner aus, auch die Umgebung schrumpft. Besonders populär war diese Vorgehensweise bei Hüpfspielen und Action-Adventures, mal mit Geschicklichkeits-, mal mit Rätseleinschlag – im englischen Fachjargon üblicherweise als "Plattformer"-Genre bezeichnet.

Die nennenswerten Beispiele, von denen wir Euch auf diesen Seiten eine Auswahl vorstellen, finden sich meist bei Automaten der 80er-Jahre sowie in der Heimcomputer-Anfangszeit. Denn spätestens mit der 8-Bit-Generation rund um NES und Master System bzw. wachsender Erfahrung im Umgang mit den C64-Möglichkeiten setzte sich die moderne Ansicht durch, dass Scrolling zu Hüpfern einfach dazu gehört. Entsprechend wurden Single-Screen-Abenteuer immer seltener und mit dem Einzug der 3D-Grafik endgültig zur aussterbenden Spezies, der wir hiermit ein Denkmal setzen wollen. *us* I<<



Jumpman (1983, C64)



Miner 2049er (1983, C64)

Die kniffligen Hüpfer der C64-Frühzeit zeigen exemplarisch, wie aufwändig Levelstrukturen auf nur einem Bild sein können: Nur mit Geschick waren die umfangreichen Szenarien zu knacken. Beide Helden kamen auf eine Fortsetzung ("Jumpman jr." bzw. "Bounty Bob Strikes Back"), danach schlugen die Entwickler gänzlich unterschiedliche Richtungen ein: Die "Jumpman"-Firma Epyx kam mit den legendären "Games"-Sportspielen zu Weltruhm, der "Miner"-Schöpfer Bill Budge verschwand dagegen in der Anonymität.

The Goonies (1985, C64)

Die frühe Filmlizenz glänzte mit einem innovativen Kniff: Um die rätsellastigen Bildschirme zu überstehen, musstet Ihr nämlich gleich zwei Mitglieder von Spielbergs Rasselbande steuern – nur durch geschicktes Teamwork waren die teilweise sehr anspruchsvollen Abschnitte zu lösen. Was alleine gelegentlich hektisch wurde, machte mit einem Partner am Joystick doppelt Spaß.



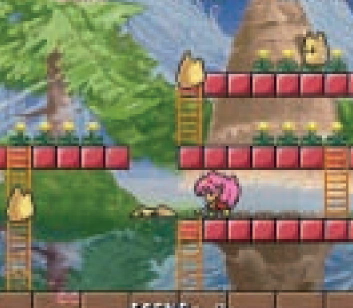
Kangaroo (1982, Automat)

Die tierische Mutterliebe von "Kangaroo" setzte auf Humor zur Motivationssteigerung: Die mit Boxhandschuhen bewaffnete Erzeugerin vermöbelte auf der Suche nach dem entführten Nachwuchs ganze Affenhorden und inspirierte wohl u.a. das Beuteltier Roger in "Tekken 5".

Bubble Bobble (1986, Automat)



Bomb Jack (1984, Automat)



Rodland (1990, Automat)

An der Automatenfront setzten japanische Firmen bevorzugt auf knuffige Aufmachung und weniger Komplexität: Sowohl die putzigen Dinos von "Bubble Bobble" als auch der fliegende Held "Bomb Jack" nutzten Plattformen als Aufhänger für einfache wie fesselnde Geschicklichkeitsspäße. Während sich das Jump'n'Run-Lager bald auf Scrolling verlegte oder sogar ganz aus den Spielhallen verschwand, blieb diese Mixtur länger aktuell und sorgte für vergnügte Nachzügler wie "Rodland".



Titel: Das Dschungelbuch – **Hersteller:** Virgin – **Jahr:** 1994 – **System:** SNES, NES, Game Boy, Game Gear, Master System, Mega Drive

Ein gutes Bild sagt mehr als tausend Worte: Statt mühsam mit vielen Sätzen die (spärlichen) Innovationen des ordentlichen Bitmap-Hüpfers zum Disney-Film zu erklären, setzte Virgin auf die Macht von Schlangenfiesling Kaa – eine gewisse hypnotische Wirkung ist dem farbenfrohen Motiv nicht abzusprechen.

Outbreak File 2	Capcom	Action	2. September
Runaway	Bigben	Adventure	2005
Samurai Combat	Bigben	Action	2005
Samurai Showdown 5	SNK	Beat'em-Up	30. Juni
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Action	2005
Super Monkey Ball DX	Sega	Geschicklichkeit	Mai
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2. Quartal
Tenchu: Fatal Shadows	Sega	Action-Adventure	6. Mai
The Suffering - Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Virtual Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Warriors, The	Take 2	Action	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Worms 4 Mayhem	Codemasters	Strategie	Mai
YetiSports Arctic Adv.	Koch Media	Geschicklichkeit	6. Mai
Ys - The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	2. Quartal

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Alien Hominid	Zoo Digital	Action	27. Mai
Animaniacs	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai
Area 51	Midway	Ego-Shooter	19. Mai
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Action	3. Quartal
BloodRayne 2	Vivendi	Action	27. Mai
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	20. Mai
Cold War	Dreamcatcher	Action	20. Juni
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	Mai
Crime Life	Konami	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	3.Quartal
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	27. Mai
Fantastic Four	Activision	Action	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	2005
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Flatout 2	Empire	Rennspiel	4. Quartal
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Mai
Gauntlet - Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
GTA: San Andreas	Rockstar Games	Action	10. Juni
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Juiced	THQ	Rennspiel	13. Mai
King of Fighters 200/2001 Doublepack	SNK	Beat'em-Up	2005
King of Fighters Maximum Impact	SNK	Beat'em-Up	2005
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mashed 2	Empire	Rennspiel	3. Quartal
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Mortal Kombat - Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
MotoGP 3	THQ	Rennspiel	10. Juni
NARC	Midway	Action	13. Mai
Painkiller	Dreamcatcher	Ego-Shooter	6. Juni
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	9. Mai
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	2005
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2. Quartal
Rapala Pro Fishing	Zoo Digital	Sportspiel	13. Mai
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Serious Sam 2	2K Games	Ego-Shooter	2005
Sid Meier's Pirates!	Atari	Adventure	26. Mai
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	Mai
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Action	2005
Super Monkey Ball DX	Sega	Geschicklichkeit	Mai
The Suffering - Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtual Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Worms 4 Mayhem	Codemasters	Strategie	Mai
YetiSports Arctic Adv.	Koch Media	Geschicklichkeit	6. Mai

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Animaniacs	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	2005
Cocoto Platform Jumper	Bigben	Geschicklichkeit	1. Quartal
Fantastic Four	Activision	Action	2005
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Killer 7	Capcom	Action	Juni
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Virtual Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
World Championship Pool	Bigben	Sportspiel	2005

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4.	SingStar Party	Sony
5.	UEFA Champions League 04/05	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Star Wars KOTOR 2: Sith Lords	LucasArts
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	Halo 2	Microsoft
4.	Fable	Microsoft
5.	Mercenaries	Activision

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Power Tennis	Nintendo
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	Legend of Zelda: Four Swords A.	Nintendo
4.	SpongeBob Schwammkopf Film	THQ
5.	Tales of Symphonia	Nintendo

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Die Unglaublichen	THQ
2.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
3.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo
4.	SpongeBob Schwammkopf Film	THQ
5.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Dynasty Warriors 5	Koei	PS2
2.	Star Fox Assault	Nintendo	NGC
3.	Rockman EXE 5	Capcom	GBA
4.	Gran Turismo 4	Sony	PS2
5.	Another Code: Futatso no..	Nintendo	NDS
6.	Dragon Ball Z 3 Budokai	Bandai	PS2
7.	Devil May Cry 3	Capcom	PS2
8.	Sakura Taisen 3	Sega	PS2
9.	Namco Museum	Namco	PSP
10.	Rumble Roses	Konami	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Gran Turismo 4	Sony	PS2
2.	NBA Street V3	Electronic Arts	PS2
3.	GTA San Andreas	Take 2	PS2
4.	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	PS2
5.	Zelda:The Minish Cap	Nintendo	GBA
6.	NBA Street V3	Electronic Arts	Xbox
7.	Mercenaries	LucasArts	PS2
8.	Resident Evil 4	Capcom	NGC
9.	Champions: Return t. Arms	Sony	PS2
10.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2

SO WERTEN DIE EXPERTEN

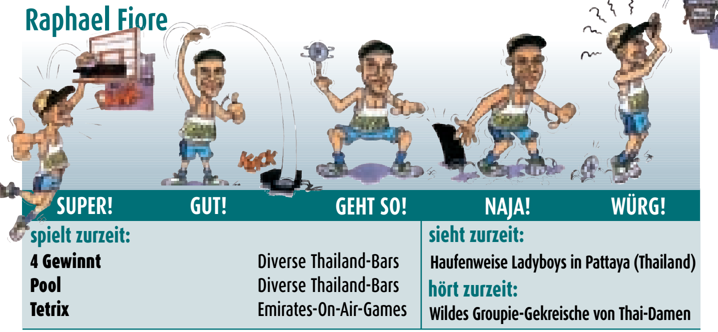
Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Killer 7	Gamecube	The Grudge – Der Fluch (Kino)
Resident Evil 4	Gamecube	**hört zurzeit:**
Splinter Cell Chaos Theory	Xbox	Linkin Park – Meteora

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
4 Gewinnt	Diverse Thailand-Bars	Haufenweise Ladyboys in Pattaya (Thailand)
Pool	Diverse Thailand-Bars	**hört zurzeit:**
Tetrix	Emirates-On-Air-Games	Wildes Groupie-Gekreische von Thai-Damen

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Juiced	Xbox	Stripperella – Season 1 (DVD)
Polarium	Nintendo DS	**hört zurzeit:**
Tekken 5	Playstation 2	Buddha-Bar 6 & 7

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Gran Turismo 4	Playstation 2	Hector, der Ritter ohne Furcht und Tadel
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2	**hört zurzeit:**
Resident Evil 4	Gamecube	Instant Remedy

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Destroy All Humans!	Xbox	Elektra (Kino)
Resident Evil 4	Gamecube	hört zurzeit:
Splinter Cell Chaos Theory	Xbox	Green Day – American Idiot

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2	MAN!Ackass
SNK vs. Capcom: SvC Chaos	Playstation 2	hört zurzeit:
Tekken 5	Playstation 2	Slaves on Dope – Inches from the Mainline

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:		sieht zurzeit:
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2	O Brother, Where Art Thou? (DVD)
Polarium	Nintendo DS	hört zurzeit:
Super Mario 64 DS	Nintendo DS	Captain Future Soundtrack

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

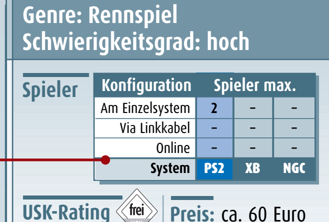
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

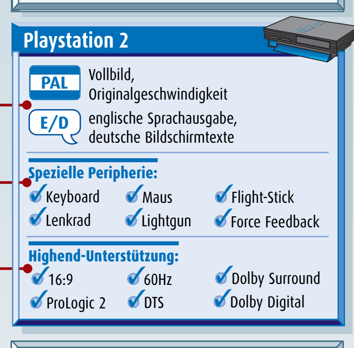
SPIELSPASS

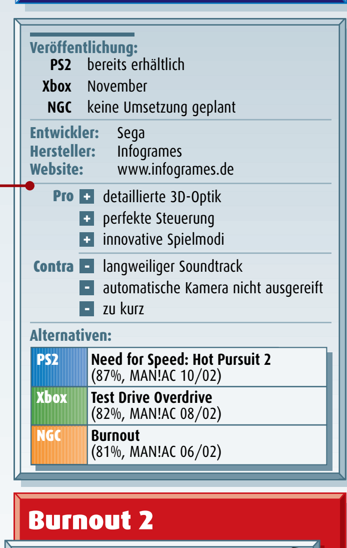
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

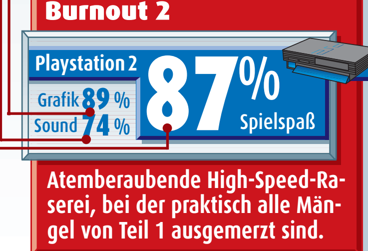
IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!



SCi Games greift zu drastischen Mitteln für gute Spielspaßwertungen!

Videospiel-Publisher finden immer neue Wege, unsere Unbestechlichkeit bei Wertungen zu unterwandern: von aufwändigen Events über Geldkoffer bis zu Immobilien. Doch es gibt auch den umgekehrten Weg: Drohgebärden. So geschehen bei Thomas auf der SCi-Games-Veranstaltung in London. Um die anwesenden Journalisten vom Militärtitel "Conflict: Global Terror" zu überzeugen, wurden die Schreiberlinge von Videospiel-hassenden Terroristen als Geiseln genommen. Das überraschend echt durchgeführte wie lautstarke Schauspiel wurde (samt Sichtmasken für die Entführten) in einem verschachtelten Kellergewölbe fortgeführt. Die makabre Vorführung beendete schließlich eine SAS-Einheit samt Platzpatronen. Thomas lässt sich seitdem durch nichts mehr einschüchtern.



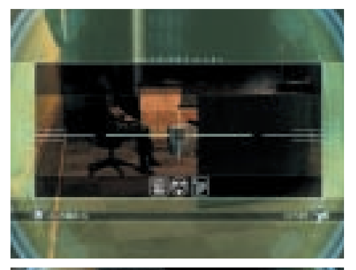
Xbox



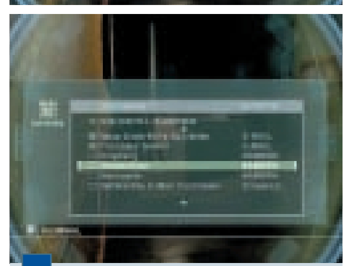
Splinter Cell Chaos Theory



XB Technik, die begeistert: Grafisch gehört "Splinter Cell Chaos Theory" zum Besten, was Ihr auf Konsole erleben dürft. Zur gelungenen Atmosphäre tragen die detaillierten Charaktere sowie die grandiosen Licht-/Schatten-Effekte bei.







PS2 Datenklau leicht gemacht: Mit dem EEV-Gerät hackt Ihr Euch aus der Entfernung in Computer.

Promis können ein Lied davon singen: Hinter jeder Ecke lauern aufdringliche Paparazzi, die um jeden Preis das Objekt ihrer Begierde vor die Linsen bekommen möchten. Kamerascheu ist auch Sam Fisher – jedoch aus ganz anderem Grund. Als Agent in geheimer Mission bewegt sich der Meisterspion gern ungesehen zwischen seinen Feinden, schon allein um lästiges Wegräumen erledigter Gegner zu vermeiden. Daran hat sich auch im dritten Abenteuer des erfolgreichen Konsolenagenten nichts geändert. Sam liebt nach wie vor den Schutz der Dunkelheit und wahrt seine Anonymität wenn nötig durch jede Menge High-tech-Spielereien. Die hat er auch bitter nötig, denn im Clancy'schen Terror-Universum gerät die Welt mal wieder ins Fadenkreuz skrupelloser Schurken. Stein des Anstoßes ist die Entführung und Ermordung eines amerikanischen Ingenieurs und die Aufbringung eines japanischen Frachters durch nordkoreanische und chinesische Streitkräfte. Mit der Bitte um Aufklärung schickt die CIA ihren besten Mann ins Krisengebiet: In zehn Missionen soll Sam Fisher herausfinden, wer wirklich hinter den Anschlägen steckt und warum der Name eines alten Freundes auf der Gehaltsliste der Terrorgesellen auftaucht.

Miles and More

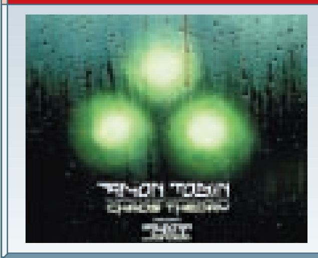
Vielflieger Sam Fisher verschlägt es bei seiner Anti-Terror-Reise an die unterschiedlichsten Schauplätze: Lautlos schleicht Ihr Euch während eines Stromausfalls durch Manhattan, infiltriert ein Frachtschiff auf hoher See, stiftet in einem japanischen Badehaus für Verwirrung und erleichtert ein Bank- und Firmengebäude um brisante Informationen. Die weitläufigen Areale des Vorgängers sind engen, verwinkelten Bürokomplexen sowie schmalen Hinterhofgassen gewichen. Statt durch tiefes Dschungelgras krabbelt Sam nun häufiger durch Lüftungsschächte und hangelt sich an Versorgungsrohren entlang. Auf der PS2 zwecks geringerem



XB Während im asiatischen Dampfbad die Gegner buchstäblich im Nebel tappen, hat Sam dank Wärmebildkamera (rechts) den totalen Durchblick.

Lauschangriff

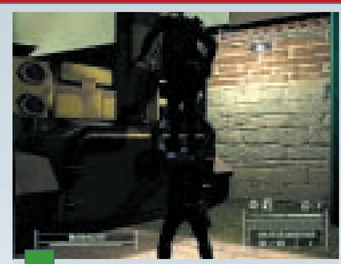
Mit Amon Tobin auf eine musikalische Reise durch "Splinter Cell"

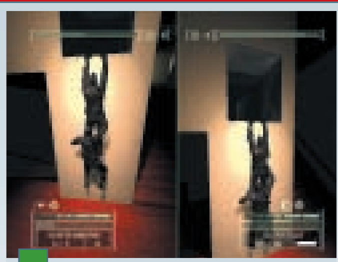


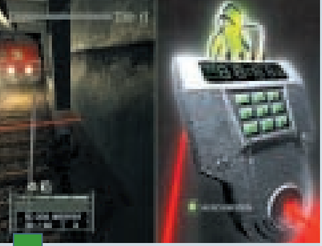
"Splinter Cell Chaos Theory" gibt's nicht nur für Konsole, sondern auch für den CD-Player. In zehn Stücken lauscht Ihr den treibenden Elektronik-Klängen, drückenden Bässen und schnellen Beats des von Amon Tobin komponierten Soundtracks. Tobin versteht es seit Jahren, Jazz-Elemente und künstliche Klänge zu morbiden Clubsounds zu vermischen. Den Soundtrack könnt Ihr für ca. 15 Euro im Musikhandel erwerben.

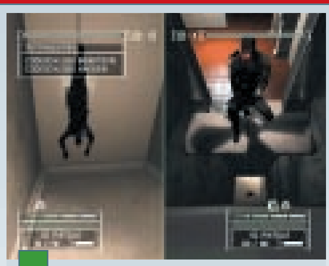
▪ ▪ ▪ Doppelt so viel Spaß ▪ ▪ ▪

So funktioniert der Coop-Modus von "Splinter Cell Chaos Theory"


XB Steigt dem Mitspion auf die Schulter, um höher gelegene Schalter zu erreichen.


XB Menschliche Leiter: Klettert am hängenden Kollegen empor.


XB Einige Rätsel wie die Entschärfung dieser Bombe könnt Ihr nur gemeinsam lösen.


XB Abseilen im Team: Der eine hängt am Seil, der andere bestimmt die Richtung.

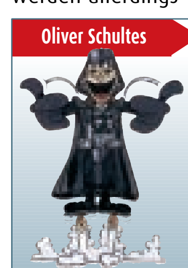
Bereits der geniale Versus-Modus in "Pandora Tomorrow" bewies, dass sich in "Splinter Cell" nicht nur einsame Agenten wohl fühlen. Im Nachfolger setzen die Entwickler noch einen drauf und erweiterten das Mehrspieler-Angebot um eine grandiose Coop-Komponente. Wie schon im bunten Deathmatch-Treiben verzichtet Sam Fisher auch hier auf seine Teilnahme und überlässt stattdessen zwei Nachwuchs-Spionen das Feld. Hat sich ein Agentenduo zum gemeinschaftlichen spionieren über Xbox Live, System Link oder Splitscreen gefunden, lohnt es sich zuerst das Coop-Training zu absolvieren. Sonst endet Euer erster Einsatz womöglich ähnlich peinlich wie der zweier MAN!AC-Redakteure (beide "Splinter Cell"-Veteranen), die schon nach wenigen Minuten mit ihrem Spieler-Latein am Ende waren. Team-Aktionen werden nämlich nicht oder nur teilweise über ein Infofenster eingeblendet und angewählt. Stattdessen bringt sich Euer Charakter durch Drücken der schwarzen Taste (Xbox) respektive L2-Taste (PS2) in die richtige Startposition. Sofern möglich, werft Ihr Euren Partner dann über Laserfallen, seilt ihn einen Schacht hinab oder helft ihm mittels Räuberleiter einen Vorsprung hoch, um anschließend an der hängenden Figur empor zu klettern. Teamarbeit beschränkt sich nicht nur auf die akrobatische Seite des Agentenlebens: Stört abwechselnd Kameras, hackt gleichzeitig Retina-Scanner oder entschärft simultan Bomben. Verbale Absprachen sind dabei unumgänglich, sollten online aber auf ein Minimum beschränkt werden. Denn das Headset-Gebrabbel hört nicht nur Euer Partner, sondern auch der Feind.

Hardware-Aufwand noch mehr als bei der Xbox-Version. Optisch stehen die Szenarien den malerischen Naturkulissen in nichts nach, setzen das seit jeher imposante Licht- und Schattenspiel der Serie sogar noch ein Stück besser in Szene: Hell erleuchtete Bereiche wechseln sich mit Oasen der Dunkelheit ab und machen den Spionageausflug zum Spießrutenlauf. Doch selbst in totaler Finsternis könnt Ihr Euch nicht in Sicherheit wiegen. Zwar führt Euch Euer erster Einsatz tief in der Nacht an einen Leuchtturm, ein einsetzendes Gewitter sorgt jedoch für unliebsame Erleuchtung. Der Entdeckung durch Wachen während eines Blitzes entgeht Ihr dank der akrobatischen Fähigkeiten Eures Alter Egos. Sam kann sich an Felsvorsprüngen entlang hangeln oder an einem Seil lautlos über den Köpfen seiner Feinde hinweg gleiten. Jede Mission bietet unzählige Möglichkeiten, sich turnerisch zu verwirklichen. Ironischerweise hat der Schleich-Experte einige seiner Akrobatik-Tricks aus "Pandora Tomorrow" wieder verlernt. 'SWAT-Turn' und 'Half-Split-Jump' sind wortlos im Papierkorb der Ubisoft-Entwickler gelandet. Selbst vom Spagatsprung konnten die Programmierer nicht die Finger lassen. Aber keine Sorge, die markante Gymnastik-Übung wurde lediglich überarbeitet und lässt sich nun einfacher anwenden.

Terror, Technik, Tarnung

Nutzt Ihr zitierte Fähigkeiten, um Euch neugierigen Blicken feindlicher Wachen zu entziehen, dienen Sams neue Bewegungsabläufe dem lautlosen Ausschalten jener Personen: An einem Rohr hängend, könnt Ihr direkt unter Euch stehende Soldaten mit einem flinken Tastendruck das Genick brechen oder das Opfer lautlos in den Schlaf würgen. Klammert der Schleich-Experte an einem Vorsprung, lassen sich unvorsichtige Feinde über das Geländer in die Tiefe ziehen. Martialische Stealth-Manöver werden allerdings vom Moralbeauftragten der CIA nicht gern gesehen und schlagen sich in einer schlechteren Missionsbewertung nieder. Perfektionisten schicken ihre Widersacher daher ausschließlich ins Reich der Träume und verstecken die bewusstlosen Körper an einer dunklen Ecke. Ob sich das Bündel – und auch Sam – außerhalb des Sichtbereichs anderer Soldaten befindet, erkennt Ihr an der Helligkeitsanzeige. Werdet Ihr trotz perfektem Sichtschutz von

Oliver Schultes



Hurra, hurra, der Fisher Sam ist wieder da: So diebisch wie ich mich früher auf jede neue "Pumuckl"-Episode gefreut habe, so sehnsüchtig giere ich heute nach der neuen "Splinter Cell"-Episode. "Chaos Theory" überzeugt auf ganzer Linie mit atemberaubender (Xbox-)Grafik, herrlich offen und abwechslungsreich designten Missionen sowie einem famosen Mehrspieler-Modus. Aufgrund geringerer Hardware-Power müssen PS2-Agenten allerdings mit einigen Einschränkungen wie vereinfachtem Levelaufbau und nicht ganz so schmucker Optik leben. Ein direkter Vergleich mit "Metal Gear Solid 3" wäre unfair, gehen die Konsolen-Schleicher spielerisch doch weit auseinander. Mein Rat: Beide Titel kaufen und wochenlangen Spionage-Spaß haben!

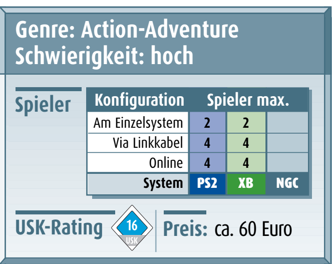


PS2 Exklusiv für PS2: Nur auf der Sony-Konsole könnt Ihr Wachen ertränken. Die Entwickler haben dafür extra Brunnen und Teiche in die Levels eingebaut.



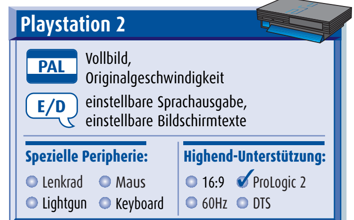
XB Neu und tödlich: Mit dem Messer schlitzt Sam nicht nur Papierwände und Plastikplanen auf, er bringt auch unvorsichtige Widersacher mit einem Stoß zum Schweigen.




Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

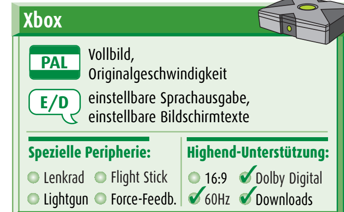
Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	
	Via Linkkabel	4	4	
	Online	4	4	
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

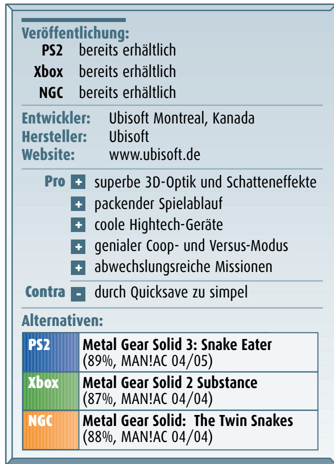
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Downloads


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ superbe 3D-Optik und Schatteneffekte
+ packender Spielablauf
+ coole Hightech-Geräte
+ genialer Coop- und Versus-Modus
+ abwechslungsreiche Missionen

Contra
- durch Quicksave zu simpel

Alternativen:
PS2: Metal Gear Solid 3: Snake Eater (89%, MAN!AC 04/05)
Xbox: Metal Gear Solid 2 Substance (87%, MAN!AC 04/04)
NGC: Metal Gear Solid: The Twin Snakes (88%, MAN!AC 04/04)


Splinter Cell Chaos Theory

Playstation 2: Grafik 86 %, Sound 87 % – 91 % Spielspaß
Xbox: Grafik 93 %, Sound 88 % – 93 % Spielspaß

Stealth in Perfektion: fabelhafte Schleich-Action mit feinen Neuerungen und genialem Coop-Modus.



XB Der Restlichtverstärker lässt die Nacht zum Tag werden. Die Elektrosicht (links oben) zeigt dagegen elektrische Felder.

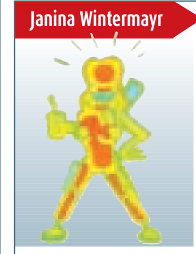
PS2 Nehmt Ihr eine Geisel, schießen die Wachen zuerst auf Euren lebenden Schutz.

XB Darf natürlich nicht fehlen: der grandiose 'Versus'-Modus des Vorgängers.

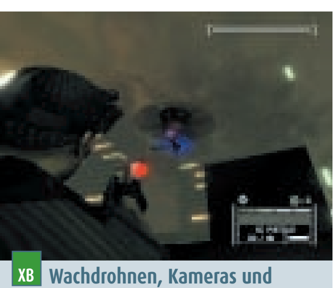
XB Dreckiger Agentenjob: Gleich geht's dem Putzmann an den Kragen. Steht der arme Wicht direkt unter Sam, kann ihn sich der Agent greifen und würgen oder töten.

Widersachern entdeckt, liegt's am verursachten Lärm. In "Chaos Theory" sollte der Superspion seine Missionen nicht nur ungesehen, sondern auch ungehört absolvieren. Eine Lärm-Anzeige gibt Auskunft, wie viel lauter sich Sam im Vergleich zu den Umgebungsgeräuschen bewegt. Die Hellhörigkeit der Feinde könnt Ihr zu Eurem Vorteil nutzen: Lockt wartende Gegner mit einem melodischen Pfeifen ins Verderben. Misslingt das Ablenkungsmanöver und die Widersacher schlagen Alarm, wird es für den einsamen Agenten brenzlig. Die Schurken legen Körperpanzerung an und durchsuchen dunkle Ecken mit Taschenlampen und Fackeln. Löst Ihr zu oft Alarm aus, werdet Ihr Eurer Sekundärziele beraubt – eine 100 Prozent Missionsbewertung ist nicht mehr möglich. Glücklicherweise helfen moderne Spionagegeräte bei der Vermeidung zuvielen Aufhebens. Mit Ringflächengeschoss, Haftkamera, Elektroschocker und Gasgranaten lassen sich Feinde schnell und lautlos ins Land der Träume schicken. Ob und wie viele der kleinen Helfer Ihr in Euer Inventar packt, bestimmt Ihr vor jeder Mission. Wählt zwischen mehr Munition, den zahlreichen Hightech-Gadgets oder entscheidet Euch für den gesunden Mittelweg. Eure Wahl beeinflusst auch die Sekundär-Funktion des Gewehrs: Rabiate Naturen packen den Schrotflintenaufsatz ein, vorsichtige Spieler greifen lieber zum Scharfschützenmodul. Für den Nahkampf eignet sich dagegen Sams neue Lieblingswaffe – ein Messer – hervorragend. Die scharfe Klinge bringt Feinde sofort zum Schweigen. Neuerdings nutzt Sam auch Überwachungstechniken, die aus der Entfernung Zugriff auf Computer, codierte Türschlösser und Retinascanner gestatten. Sicherheitskameras könnt Ihr hingegen damit nicht überlisten, stört das künstliche Auge stattdessen mit einem elektrischen Impuls aus Eurer Handfeuerwaffe. Konträr zum Vorgänger lassen sich Kameras nicht mehr dauerhaft lahm legen. Dafür knipst Ihr mit dem Impuls auch Lampen und sonstige elektronische Geräte kurzzeitig aus. *jw*

Janina Wintermayr



Quicksave – Fluch oder Segen? Mit Spannung habe ich die neue "Splinter Cell"-Episode erwartet und ich wurde nicht enttäuscht: Sam Fishers drittes Abenteuer stellt seine beiden Vorgänger in allen Bereichen in den Schatten. Neue Elemente wie das Hacking-Feature oder das Messer sind nicht nur eine echte Bereicherung, sie fügen sich auch nahtlos in die bestehende Spielmechanik ein. Optisch stößt "Chaos Theory" dank bombastischer Effekte und unglaublicher Detailtreue die bisherige Grafik-Referenz "Riddick" vom Thron. Großes Lob gebührt den Entwicklern für den genialen Coop-Modus, der alleine schon jeden Prozentpunkt wert ist. Ein Manko gibt es dann doch anzukreiden: Was hat die Entwickler mit der Einführung der Schnellspeicherfunktion geritten? Die bedrohliche Spionageatmosphäre leidet doch zusehens unter der Möglichkeit, im Sekundentakt den Spielstand zu sichern. Sicher legt der Agententhriller einen hohen Schwierigkeitsgrad an den Tag und fordert dadurch absolute Padbeherrschung und umsichtiges Vorgehen. Lag aber nicht genau darin der große Reiz? Eben. In diesem Sinne: überlegtes Speichern.



XB Wachdrohnen, Kameras und Lampen stört Ihr mit der Pistole.

Robots


XB Rennen, hüpfen, sammeln: Bei "Robots" seid Ihr meistens damit beschäftigt, sämtliche Winkel nach Objekten abzusuchen, sofern Euch die Kamera lässt.

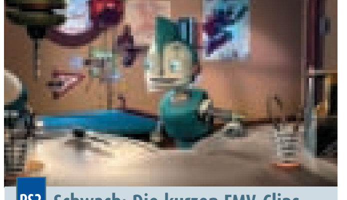
Zeichen der Zeit: Heute schafft es kaum noch ein kindertauglicher Film in die Kinos, ohne pünktlich zur ersten Vorstellung gleich ein komplettes Sortiment an Merchandise und natürlich eine Videospielumsetzung anbieten zu können. Ergo gibt's auch zu "Robots", dem Traumprojekt der "Ice Age"-Macher, rechtzeitig Futter für alle gängigen Konsolen.

Wenig überraschend handelt es sich um ein 3D-Jump'n'Run, bei dem Ihr in die Rolle von Filmheld Rodney Copperbottom schlüpft: Nach einer kurzen Einführung, während der Euch der Blechpapa die Grundlagen erklärt, geht der gerade groß gewordene Jungspund auf Abenteuertour, um sein Idol Bigweld aufzuspüren.

Genretypisch flitzt Ihr mit dem mechanischen Helden durch polygonale Landschaften und sammelt herumliegende Schrauben auf. Die dienen entweder als Munition für Eure Schrottwumme oder als Zahlungsmittel, wenn Ihr Extras und neue Waffen kaufen wollt – wer also nur wild um sich ballert, hat einen notorisch leeren Geldbeutel.

Um weiter zu kommen, labert Ihr in der Regel herumlaufende Passanten an, um neue Aufträge zu erhalten: Meist geht es darum, eine vorgegebene Anzahl Objekte zu suchen, ohne von aggressiven Robohunden und -schurken 'eingedost' zu werden.


NGC Der Kugeltransport fiel nicht nur optisch unspektakulär aus.


PS2 Schwach: Die kurzen FMV-Clips haben keinen Original-Filmton.

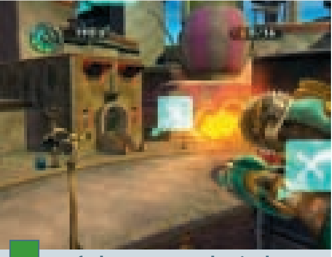
Mit vereinten Kräften

Stets an Eurer Seite summt ein fliegender Minihelfer: Der bringt zwar bei Kämpfen nichts, kann aber auf Knopfdruck losgeschickt werden, um z.B. in kleinen Rätseleinlagen den Weg für Rodney zu ebnen.

Zwischendurch steigt Ihr in kugelige Gefährte, mit denen Ihr via Röhrenbahn zu den einzelnen Schauplätzen reist. Später absolviert Ihr zudem Rennen gegen befreundete Blechköpfe oder erkundet im Showdown rollend ein Kanalsystem. *us*

Ulrich Steppberger

Bei Eurocom herrscht langsam Kreativbankrott: Ich weiß nicht, wie viele Hüpfspiele die Entwickler schon nach dem immer gleichen Schema heruntergespult haben, aber bei "Robots" nimmt die Ideenlosigkeit deutliche Züge an. Sieht man von den überwiegend faden Kugeleinlagen ab, gibt's praktisch nichts, was nicht bereits mehrfach in besserer Form woanders gespielt werden konnte. Dass unterm Strich trotzdem noch ein erträgliches Gesamtprodukt rauskommt, zeigt vor allem, dass das Grundkonzept der 3D-Jump'n'Runs fast unverwüstlich ist. Wenigstens kann die Optik den Filmstil solide einfangen (auch wenn die PS2-Fassung sichtlich abfällt), dafür sorgt die schwache Kamera besonders häufig für schlechte Blickwinkel – nur was für ganz dicke Fans der Vorlage.


XB Kauft Ihr Extras, werden in der Ego-Sicht die zu findenden Ziele gezeigt.

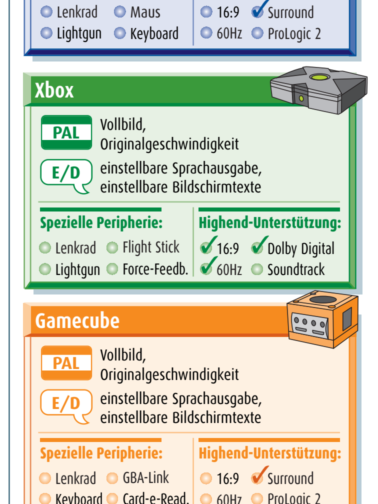

PS2 Kurzer Spaß: Als halbwüchsiger Rodney spielt Ihr nur den ersten Level.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

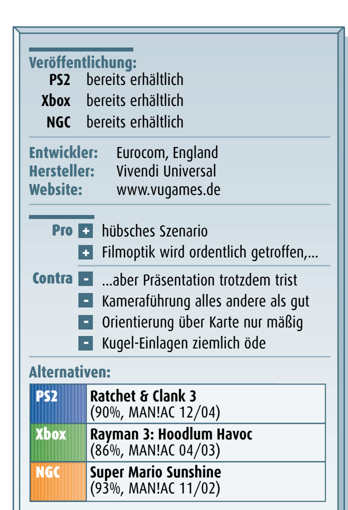
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro


Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Eurocom, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vugames.de

Pro
+ hübsches Szenario
+ Filmoptik wird ordentlich getroffen,...

Contra
– ...aber Präsentation trotzdem trist
– Kameraführung alles andere als gut
– Orientierung über Karte nur mäßig
– Kugel-Einlagen ziemlich öde

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)


Robots

Playstation 2 – Grafik 63 %, Sound 63 % – 54 % Spielspaß

Xbox – Grafik 66 %, Sound 63 % – 54 % Spielspaß

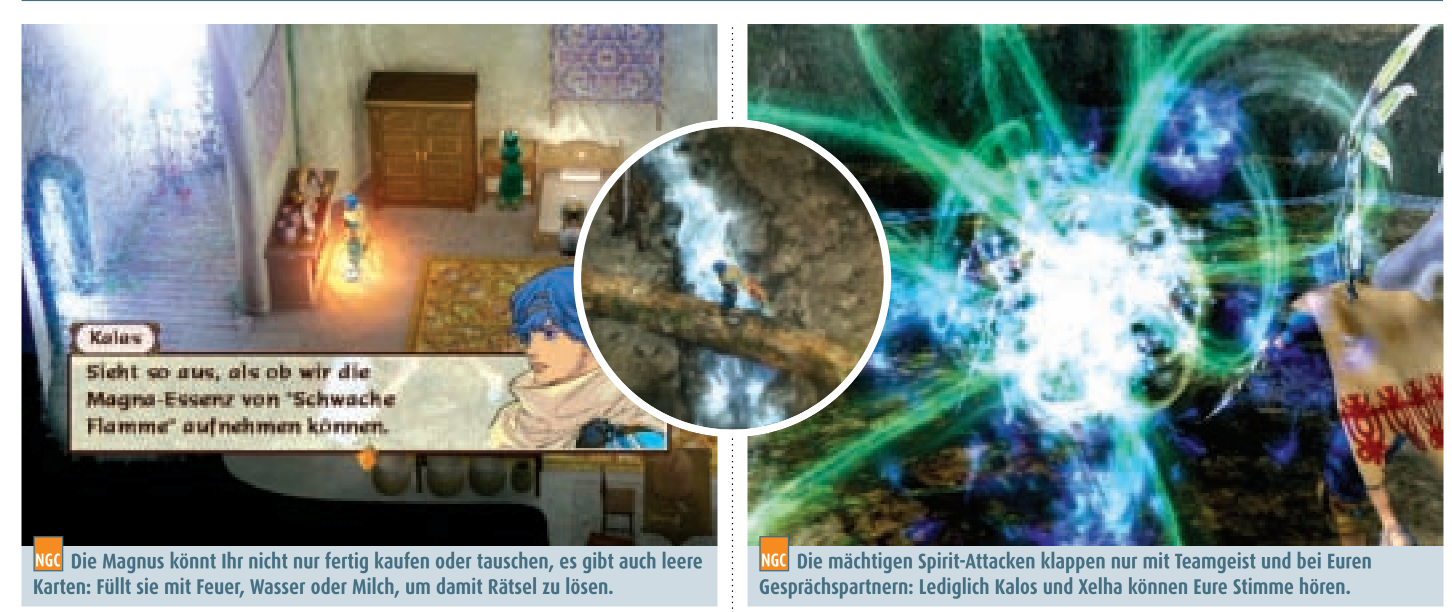
Gamecube – Grafik 66 %, Sound 63 % – 54 % Spielspaß

Ausgesprochen schablonenhafter Standard-3D-Hüpfer ohne eigene Ideen und mit nerviger Kamera.





Baten Kaitos Eternal Wings and the Lost Ocean



NGC Die Magnus könnt Ihr nicht nur fertig kaufen oder tauschen, es gibt auch leere Karten: Füllt sie mit Feuer, Wasser oder Milch, um damit Rätsel zu lösen.

NGC Die mächtigen Spirit-Attacken klappen nur mit Teamgeist und bei Euren Gesprächspartnern: Lediglich Kalos und Xelha können Eure Stimme hören.

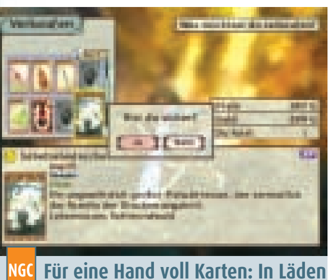
Rollenspieler mussten bis zum Herbst mit wenigen Umsetzungen Vorlieb nehmen, aber jetzt versorgt Namco die Fangemeinde mit exzellenter Abenteuerkost: Nach ”Tales of Symphonia“ erreicht ”Baten Kaitos“ PAL-Gefilde, in dem Nintendo ebenfalls nur die Texte und Untertitel lokalisiert – die zahlreichen Digi-Dialoge auf zwei Mini-DVDs stammen aus der US-Fassung.

Die Handlung wirkt auf den ersten Blick altbacken, entfaltet aber durch die persönliche Beziehung zum Helden eine interessante Eigendynamik: Das böse Imperium durchsucht die Inselwelt nach den göttlichen Magnus. Diese sehen aus wie Karten, fungieren jedoch als magische Behälter – jedes beliebige Item lässt sich in einer Karte verstauen und bei Bedarf wieder hervorzaubern. In den göttlichen Magnus schlummern natürlich außergewöhnliche Kräfte: Die Macht verschollener Götter soll die Welt ins Chaos stürzen. Krieger Kalos, Priesterin Xelha und weitere Helden machen dem Imperator einen Strich durch die Rechnung, dabei spielt auch Ihr eine wichtige Rolle: Als Seele steht Ihr Kalos beratend zur Seite, dabei kann es schon mal zu Meinungsverschiedenheiten kommen – nur wenn die Chemie zwischen Held und Spieler stimmt, klappen die wuchtigsten Attacken.

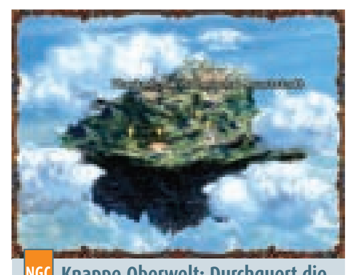


Combokarten

Die Magnus dienen nicht nur als Item-, Waffen- und Zauberbehälter, sondern gestalten auch die Kämpfe völlig neu: Für jeden Helden arrangiert Ihr ein Deck, dessen Karten Ihr während der Kämpfe zieht und ausspielt. Im Gegensatz zu den Schlachten in anderen Rollenspielen wechselt Ihr also bei jedem Hieb die Waffe und das ganz ohne Menü. Umfang von Deck und Blatt wachsen mit der Erfahrung des Helden: Das ist auch gut so, denn die Magnus lassen sich vielfältig kombinieren. Die Karten sind nämlich auch mit Nummern versehen – für Paare, aufsteigende oder absteigende Folgen kassiert Ihr Bonusschlagkraft. Obendrein beachtet Ihr auch die Elemente: Im Angriff solltet Ihr niemals Feuerschwert und Eisdolch zusammen ausspielen, aber in der Defensive lässt sich mit



NGC Für eine Hand voll Karten: In Läden verkauft Ihr Monster-Schnappschüsse.



NGC Knappe Oberwelt: Durchquert die Canyons, dann wird die Stadt erreichbar.



NGC In den Zauberwelten erforscht Ihr opulente Labyrinthe, auf deren Pfaden Monster lauern: Mit etwas Glück könnt Ihr einigen Kämpfen ausweichen.



NGC Festungen, Städte und Dörfer erkundet Ihr aus wechselnder Perspektive, die Kamera zoomt nur selten.

gegensätzlichen Elementen hervorragend parieren – ob Ihr mit Rüstungs- oder Waffenmagnus kontert, bleibt Eurer Taktik überlassen. Es wird sogar noch kniffliger, denn Ihr spielt jede Runde gleich drei oder mehr Karten aus: Die Manöver höherer Levels könnt Ihr nur als Zweit- oder Drittkarte ausspielen. Hinzu kommen die genannten Spirit-Attacken, die bei einem einträchtigen Helden-Spieler-Team zufällig im Blatt erscheinen. Zum Glück dürft Ihr Euch in der Offensive mit der Wahl Zeit lassen, nur in der Verteidigung müsst Ihr schnell legen: Durch das wechselnde Blatt spielen sich selbst Kämpfe gegen Standardmonster jedes Mal anders!



NGC Das ist ungewöhnlich: Für den Levelaufstieg betet Ihr in der Kirche.

Inselwelten

Die schwebenden Inseln von "Baten Kaitos" erkundet Ihr wie in anderen Rollenspielen: Ihr steuert die Party durch Städte und Festungen, Gebirge und Kerker. Lange Märsche gibt es aber nicht, über die bildschirmgroßen Oberweltkarten wechselt Ihr die Lokalitäten in Sekunden. Grafisch sind die Märchenwelten ein Augenschmaus: Namco verziert die handgemalten Landschaften mit zahlreichen Animationen und Effekten. Bauschige Wolken und feiner Nebel ziehen durchs Bild, während dutzende Hennen Körner picken und Kinder in den Straßen spielen. Ausgiebige Plaudereien mit den Bewohnern lohnen sich, denn viele wollen Magnus tauschen: Besorgt etwa der Köchin Käse, dann kramt sie Opas Magnussammlung aus dem Schrank. Dabei müsst Ihr oftmals kombinieren, um das Objekt der Begierde zu erhalten: Für Käse besorgt Ihr Milch, die später zu Quark und Käse säuert. Der Zahn der Zeit nagt an vielen der über 1.000 Magnus und ändert so ihren Zustand, Wert und auch Nutzen: Heilendes Obst fault im Laufe des Abenteuers, dann werft Ihr es lieber dem Feind in den Rachen – soll der sich den Magen verderben! *oe*

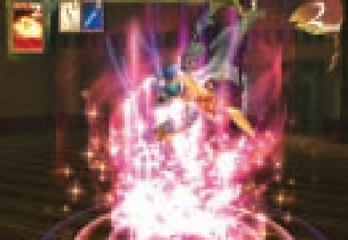


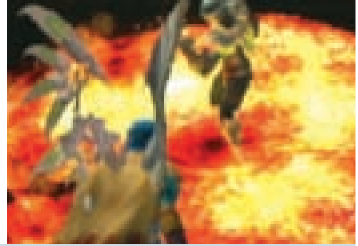
NGC Mit von der Partie: Held Kalos spricht Euch regelmäßig an.

Oliver Ehrle

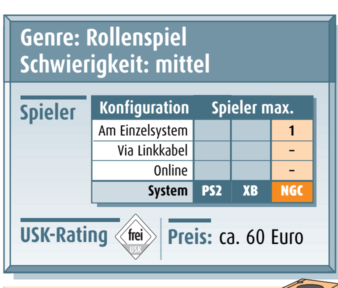


Die Magnus begeistern auch Kartenspielmuffel: Erst das "Final Fantasy"-Quartett, dann "Phantasy Star Online 3: Card Battle" und jetzt die "Baten Kaitos"-Magnus – keine Panik, Spielkarten werden das Rollenspielgenre nicht übernehmen! Die Magnus sehen zwar aus wie Spielkarten, abgesehen von den Combo-Verknüpfungen klappen die Kämpfe aber nicht wie ein Kartenspiel: Es sind eben magische Container, die individuelle Items enthalten. Das ungewöhnliche System schafft neue Möglichkeiten und wahrt dabei die Übersicht: Vorbei sind die Zeiten, in denen Ihr endlose Zauberlisten durchstöbern müsst. Natürlich habt Ihr mit dem Blatt nicht immer die volle Auswahl, dafür entfallen Zauberenergie und Konzentrationsphase. Wie in anderen Rollenspielen kommen Eure mächtigsten Manöver alle paar Zufallskämpfe und mehrmals in einem Obermotzmatch zum Einsatz. Ebenso originell wie die Magnus sind die grafische und akustische Präsentation, auch wenn Sprecher und Heldenanimationen stellenweise etwas träge agieren: Dem Charme von Märchenoptik und schwungvollen Melodien sämtlicher Stilrichtungen könnt Ihr Euch kaum entziehen.





NGC Die Attacken mit den verschiedenen Waffen und Zaubern optimiert Ihr mit Combo-Logik: Zahlen- und Elementpaare verschaffen Bonusschlagkraft, außerdem werden Teamspieler mit zufälligen Combo-Finishern wie dem Höllenfeuer belohnt.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

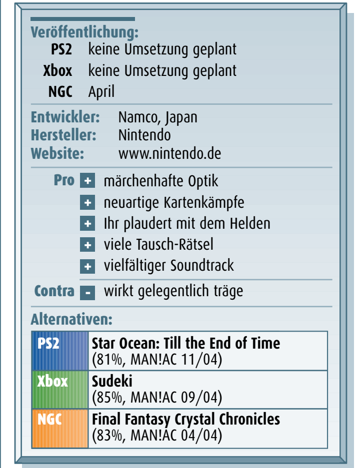


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Surround
○ 60Hz ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC April

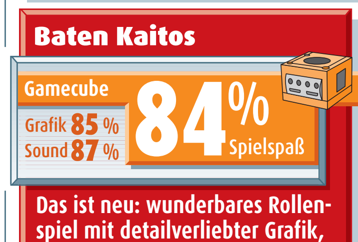
Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ märchenhafte Optik
+ neuartige Kartenkämpfe
+ Ihr plaudert mit dem Helden
+ viele Tausch-Rätsel
+ vielfältiger Soundtrack

Contra
– wirkt gelegentlich träge

Alternativen:

PS2	Star Ocean: Till the End of Time (81%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Sudeki (85%, MAN!AC 09/04)
NGC	Final Fantasy Crystal Chronicles (83%, MAN!AC 04/04)



Baten Kaitos

Gamecube
Grafik 85 %
Sound 87 %
84 % Spielspaß

Das ist neu: wunderbares Rollenspiel mit detailverliebter Grafik, aber auch kleinen Patzern.



Star Wars Republic Commando



XB Sinkt die Lebensenergie gen Null, richten Treffer nicht nur körperlichen, sondern auch optischen Schaden an. Das Wischsystem beseitigt den Sprung im Helmvisier.



XB Darf's etwas mehr Feuerkraft sein, übernehmt Ihr ein stationäres Geschütz. Dazu gehören auch die Kanonen dieses Walkers.

Wenn rohe Kräfte im "Star Wars"-Universum sinnlos walten, dann sitzt Ihr entweder im Kino und erlebt den Untergang der Jedi-Ritter in "Episode 3 – Die Rache der Sith" – oder spielt auf der heimischen Konsole "Republic Commando". Für mächtig Krach und jede Menge Droiden-Schrott zeichnen beim Sternenkrieg-Shooter die Elite-Klone der Republik verantwortlich.

Angriff der Klonkrieger

Genauer gesagt sind es die Soldaten Sieben, Scorch, Fixxer und Eure Wenigkeit, welche die Galaxie zum Beben bringen. Unter Eurer Federführung marschiert das Commando-Team auf linearen Pfaden durch drei umfangreiche Kampagnen und legt sich mit zahlreichen Kampfrobotern und Alienwesen an. Ihr selbst stellt Euch dem Schlachtgeschehen in den staubigen Schluchten von Geonosis, den düsteren Gängen eines havarierten Schlachtraumschiffs und auf der Wookie-Welt Kashyyk aus der Ego-Perspektive. Die markante Helm-Ansicht lässt sich am ehesten mit Nintendos Ego-Adventure "Metroid Prime" vergleichen, das regenerative Schutzschild Eures Klonkrieger erinnert an den Master Chief und "Halo 2". Im Gegensatz zu jenen Einzelkämpfer-Spielen versteht sich "Republic Commando" aber als Taktik-Shooter. Die SciFi-Ballerei deshalb gleich als "Rainbow Six 3" im Weltall zu bezeichnen, wäre allerdings weit hergeholt. Die taktische Komponente des Spiels fällt dazu viel zu seicht aus. Stattdessen folgt das Klon-Trio, das sich dank fitter CPU-Intelligenz auch gut alleine zurechtfindet, einfachen Befehlen. Grundlegende sowie das ganze Team betreffende Kommandos wie 'Stellung halten' und 'Neu formieren' gebt Ihr via A-Taste und Digi-Kreuz an die Kollegen weiter. Wollt Ihr dagegen einen einzelnen Commando als Scharfschütze, Bombenleger oder Hacker abkommandieren, weisen Euch Markierungen zu möglichen Interaktions-Punkten. Im Kampf erfüllt das Team noch einen anderen Zweck: Beißt einer der Klonkrieger – oder Ihr selbst – ins Gras, wird er von einem Mitglied der Truppe wiederbelebt. Um ein 'Auferstehungslimit' müsst Ihr Euch dabei keine Sorgen machen.

Ganz und gar nicht von Euren Führungs- und Kampfqualitäten beeindruckt zeigt sich das Feindvolk. Geradezu selbstmörderisch stapfen die Blechkameraden ihrem Ende entgegen. Was den Gegnern an Intelligenz fehlt, machen sie durch ihre Masse wett. Droiden, Söldner und Aliens fallen in größeren Gruppen über Euch her und auch die stärkeren Droidikas und Kampfroboter geben sich nur ungern alleine die Ehre. Frustrierenderweise zeichnen sich die größeren Exemplare neben höherer Feuerkraft auch durch unverschämt hohe Widerstandskraft aus. Diese knackt Ihr entweder durch vereinte Feuerkraft oder mit dem Granat-Aufsatz Eures Maschinengewehrs. Anders als bei der Genre-Konkurrenz schleppt Ihr keine zusätzlichen Waffen mit



XB Könnt Ihr mit einem Objekt interagieren, wird dies durch ein blaues Hologramm angezeigt. Grün symbolisiert einen bereits bestätigten Befehl.

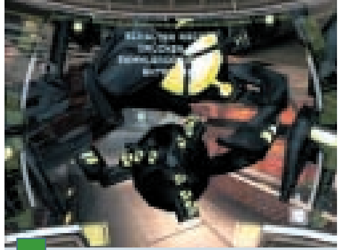
Janina Wintermayr



Wenig Taktik, dafür umso mehr Action: Im Gegensatz zu Chefredakteur Olli bin ich kein bekennender "Star Wars"-Fan. Vielleicht machte mir "Republic Commandos" deshalb so viel Spaß, da die Sternenkrieger-Thematik auf das Nötigste beschränkt wurde. Im Kern ist das Spiel nämlich ein waschechter Ego-Shooter, der Action-Fans ein zünftiges Baller-Erlebnis liefert. Die taktische Komponente hätte allerdings umfangreicher ausfallen können. Wenn ich schon mit einem fähigen Team Elite-Soldaten unterwegs bin, will ich auch was davon haben. Stattdessen ärgere ich mich über die dumme Gegner-KI, das ultra-lineare Leveldesign und die heftigen Tearing-Probleme, die mir den Reiz an der ansonsten hübschen Optik etwas nehmen.



XB Interaktionen mit der Umgebung – wie das Zünden einer Bombe – werden stets mit dem A-Knopf ausgeführt.

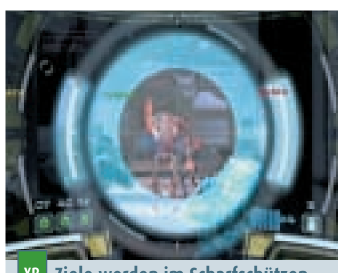


XB Klein und gemein: Der Sammlerdroide heftet sich an Euren Helm.

Euch herum, sondern baut in Sekundenschnelle den Standard-Blaster zum Scharfschützengewehr oder Granatwerfer um. Den verbleibenden Inventarplatz belegt Ihr je nach Mission mit Schrotflinte, Alien-Energiewaffe oder Wookie-Bogen.

Zerrissene Optik

Im Gegensatz zum eindimensionalen Spielverlauf gibt sich die Grafik von "Republic Commando" vielfältiger: Ihr stapft durch hübsche Areale, kämpft gegen detaillierte Widersacher und ergötzt Euch an schicken Explosionen. Erkauft wird die optische Pracht allerdings mit Geschwindigkeitseinbrüchen und heftigem Tearing. Wer sich daran nicht stört, bekommt einen überdurchschnittlich guten Shooter mit taktischer Note. *jw*



XB Ziele werden im Scharfschützenmodus rot umrandet.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	4	
Via Linkkabel	16	
Online	16	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ 60Hz
- ✓ Downloads

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: LucasArts, USA
Hersteller: Activision
Website: www.swcommando.de

Pro
- + herausfordernde Nonstop-Action
- + zugängliches Team-Feature
- + schicke Leveloptik

Contra
- – abwechslungsarme Kampagnen
- – heftiges Tearing
- – kein eindeutiges Feedback bei Treffern

Alternativen:

PS2	SWAT Global Strike Team (78%, MAN!AC 12/03)
Xbox	SWAT Global Strike Team (80%, MAN!AC 12/03)
NGC	Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 08/04)

Republic Commando

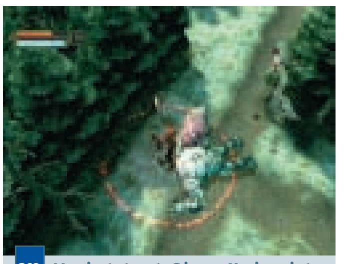
Xbox
Grafik 85 %
Sound 85 %
83 % Spielspaß

Spaßige, aber spielerisch limitierte Ego-Action aus dem "Star Wars"-Universum.

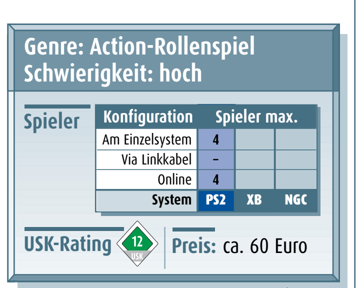




Champions: Return to Arms



PS2 Magie tut gut: Dieser Kreis zeigt an, dass Eure Trefferchancen hoch sind.

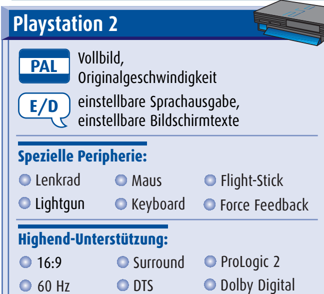


Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	4		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

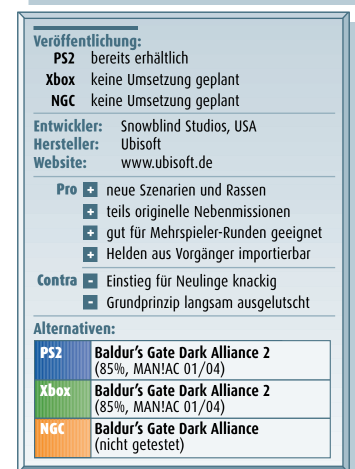


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Snowblind Studios, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ neue Szenarien und Rassen
+ teils originelle Nebenmissionen
+ gut für Mehrspieler-Runden geeignet
+ Helden aus Vorgänger importierbar

Contra
- Einstieg für Neulinge knackig
- Grundprinzip langsam ausgelutscht

Alternativen:
PS2: Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
Xbox: Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC: Baldur's Gate Dark Alliance (nicht getestet)

Champions: Return to Arms

Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 73 %
85 % Spielspaß

Erneut gelungene Fantasy-Metzelei mit schicken Szenarien, aber wenig spannenden Neuerungen.



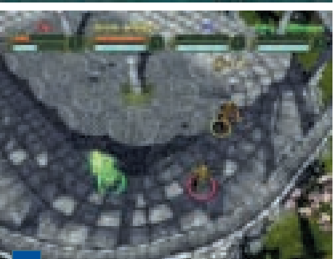
PS2 Virtuelles Flöhehüten: Das ganze Abenteuer kann nicht nur allein, sondern auch als Heldenquartett bestritten werden – ohne Koordination wird's chaotisch.

Gerade mal ein Jahr nach "Champions of Norrath" kämpft Ihr Euch erneut durch allerlei fantastische Monsterhorden. "Champions: Return to Arms" schließt unmittelbar an den Vorgänger an und erhöht den Einsatz: Diesmal ist nicht nur Norrath gefährdet (auch wenn Ihr einige altbekannte Lokalitäten besucht), nun geht's um das ganze Universum. Entsprechend verschlägt es Euch auf die verschiedenen "Everquest"-Existenzebenen wie der des schlechten Omens oder der Tapferkeit. Insgesamt ein Dutzend Areale warten auf Euch, wobei der Weg nicht zwingend vorgeschrieben ist. Zu Beginn wählt Ihr nämlich, ob Ihr die gute oder die schlechte Seite unterstützen wollt und erlebt dann teils andere Abschnitte.

Mit Klinge und Magie

Das grundsätzliche 'Hau alles kaputt'-Metzelprinzip blieb natürlich gleich, die Änderungen finden sich im Detail: Die maximale Erfahrungsgrenze wurde auf Level 80 erhöht, zudem lassen sich Veteranen aus dem Vorgänger importieren. Wer neu beginnt, bekommt dafür zwei frische Rassen spendiert: Der physisch schwachbrüstige Echsenschamane ist magisch besonders gut drauf, während der Raubkatzenbarbar im Nahkampf glänzt.





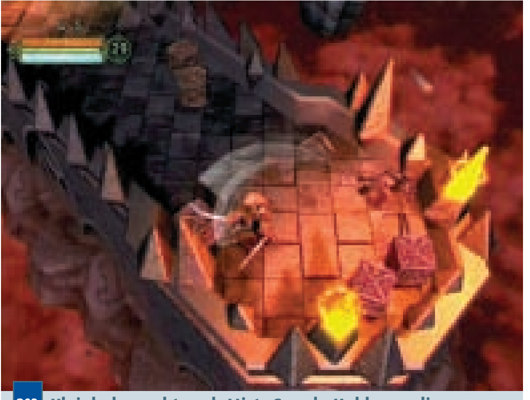
PS2 Nett, aber nur Nebensache: Arenakämpfe (oben) und Spieleduelle.

Neben den Hauptmissionen dürft Ihr auf geschafften Ebenen zu Medaillenrunden antreten – das sind spezifische Einsätze, bei denen Ihr z.B. Fantasy-Versionen von "Pac-Man" und "Missile Command" spielt, Schleichübungen vollführt oder Begleitschutz gebt, um wiederum Belohnungsmissionen zu erhalten. Wer schließlich abseits des großen Abenteuers etwas erledigen will, kann in einer Arena ständig stärkere Feindeswellen abwehren ("Robotron" lässt grüßen) oder sich mit Mitspielern duellieren – das alles geht natürlich ebenso zu viert vor einer Konsole oder online. *us*

Ulrich Steppberger



Wer das erste "Champions" mochte, wird auch den Nachfolger gern haben. Die Übernahme alter Helden ist da eine besonders feine Sache, denn auch wenn Ihr trotzdem die niedrigen Schwierigkeitsgrade durchspielen müsst, erleichtert das den Start deutlich: Neueinsteiger erleben wie vor einem Jahr dagegen frühe Tode und Frustmomente. Die meisten Neuerungen wie die Nebenmissionen sorgen zwar für willkommene Ergänzungen, sind aber nun einmal überwiegend im nicht-relevanten Ablauf zu finden – die Hauptstory dagegen fällt kompetent, aber ziemlich oberflächlich aus und zeigt allmählich Alterserscheinungen. Da optisch gewohnt ansehnliches Fantasy-Ambiente geboten wird und der grundsätzliche Spielablauf klappt, ist's für Fans feiner Nachschub.



PS2 Kleinholz macht auch Mist: Gerade Heldenneulinge sollten alles zertrümmern, um Gold und Hilfsmittel zu finden.



PS2 Veteranen haben es leichter: Übernehmt Ihr einen Helden vom ersten Teil, marschiert Ihr anfangs unbeschwert los.

Fight Night Round 2


PS2 Auf PS2 und Xbox ist der Detailgrad schlichtweg atemberaubend.


XB Wählt Ihr die Ringrichter-Perspektive als Kamerawinkel aus, entgeht Euch nichts: Selbst Handschuhbeschriftung, Körperbehaarung und Schweißfilm sind erkennbar.

Ihr wollt Boxsport in Reinkultur bewundern und habt nicht die nötige Kohle für ein Premiere-Abo? Ihr wollt die Champs live erleben, seid aber beruflich selten in Los Angeles oder New York unterwegs? Dann hat Electronic Arts auch im Jahre 2005 die Lösung für Euch parat. In "Fight Night Round 2" warten über 30 lizenzierte Athleten (von Muhammad Ali über 'Sugar' Ray Leonard bis Evander Holyfield) und authentische Schauplätze auf schlagkräftige Konsolenklopper.

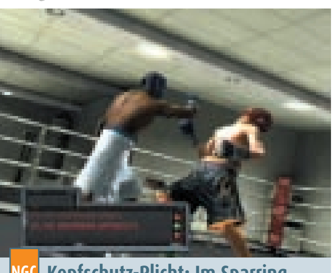
Wie Ihr es vom amerikanischen Spieleriesen gewohnt seid, behält EA das bewährte Spielprinzip des Vorgängers bei und peppt das Produkt mit einigen sinnvollen Neuerungen auf. Grundlegend ist erneut die 'Total Punch Control': Anstatt durch Buttondruck zu schlagen, vollführt Euer Sportler Uppercuts, Jabs und Haken via Bewegung des rechten Analogsticks. Drückt Ihr den Knüppel in eine Richtung, entlockt Ihr Eurem Boxer eine Gerade, während eine schwungvolle Kreisbewegung einen seitlichen Haken zur Folge hat. Neu ist der 'Haymaker'-Move: Holt Ihr besonders weit aus, um dann richtig durchzuziehen, landet ein krachender Punch in des Gegners Visage. Mittels Schultertasten duckt Ihr Euch unter gefährlichen Schlägen hinweg oder zieht die Arme zur Deckung hoch. Zudem verfügen die Muskelpakete über Klammergriff, eine fiese Ellenbogen- oder Kopfstoß-Attacke und Spottgesten.

Auf zum Titel

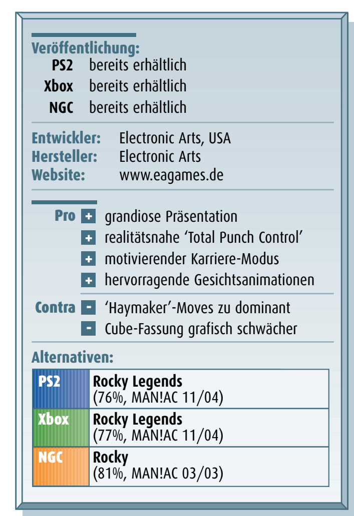
Während Boxneulinge in einige Standardkämpfe hineinschnuppern, wagen sich Profis sofort an den Karriere-Modus: Führt einen aus unzähligen Einstellmöglichkeiten selbst gebastelten Jungspund oder bekannten Klopper vom Amateurlager bis zum WM-Titel. Engagiert Trainer, Cutmen und Ringluder, trainiert im Gym oder bestreitet Kohle spendende Special Events. Nach den Fights warten Statistiken en masse sowie ein Ausflug in den Shop, wo Ihr neue Kleidung, Handschuhe oder Tattoos ersteht. Während am Ring Publikumsschreie und ein englischer Kommentator für die richtige Kulisse sorgen, schallt in den Menüs knackiger Hip-Hop-Sound aus den Boxen. Natürlich dürft Ihr auch menschliche Freunde (und Feinde) zur Ringschlacht laden. *ms*

Matthias Schmid

Immer mitten in die Fresse rein! Nie zuvor war Konsolen-Boxsport so wunderbar schmerzvoll. Derbe Soundeffekte sowie fantastische Gesichtsanimationen und -details machen die virtuelle Pein spürbar. Nach gewisser Eingewöhnungsphase habt Ihr die 'Total Punch Control' verinnerlicht – Stick-Muffel stellen auf Wunsch auch auf Buttonprügelei um. Die Crux an den eindrucksvollen 'Haymaker'-Schlägen ist ihre schiere Power: Normale Punches wirken daher oft kraftlos und treten in den Hintergrund. Auch die langweiligen Trainingsminispiele und das Fehlen von Tutorials im Sparring geben Anlass zur Kritik. Verwunderlich ist der grafische Rückstand der Cube-Version. Dafür freuen sich Würfelboxer auf "Super Punch-Out" als Bonus und Little Mac als freischaltbaren Kämpfer.


NGC Kopfschutz-Plicht: Im Sparring mausert Ihr Euch zum Alleskönner.


PS2 Spektakuläre Knock-outs werden im Replay ausgeschlachtet.


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

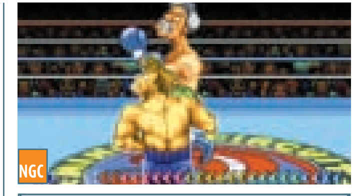
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
+ grandiose Präsentation
+ realitätsnahe 'Total Punch Control'
+ motivierender Karriere-Modus
+ hervorragende Gesichtsanimationen

Contra
- 'Haymaker'-Moves zu dominant
- Cube-Fassung grafisch schwächer

Alternativen:

PS2	Rocky Legends (76%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Rocky Legends (77%, MAN!AC 11/04)
NGC	Rocky (81%, MAN!AC 03/03)

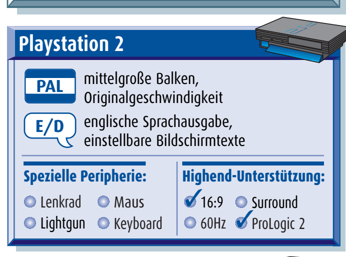

NGC


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

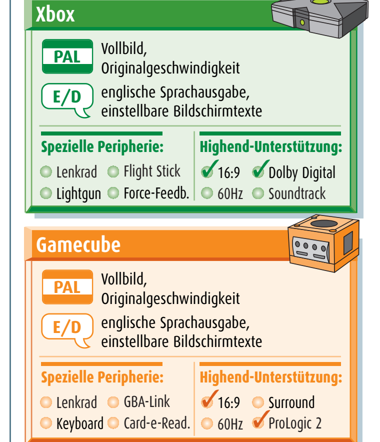
Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2
PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

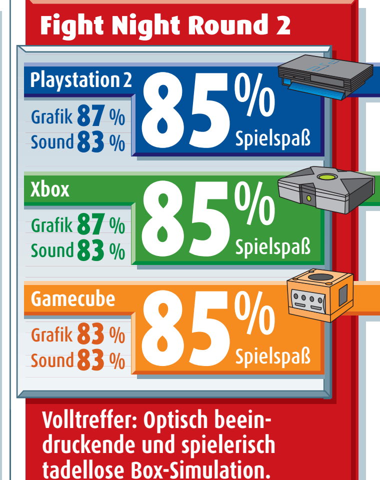
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2


Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2


Fight Night Round 2

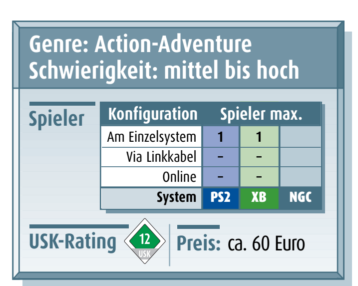
Playstation 2: Grafik 87 %, Sound 83 % – 85% Spielspaß
Xbox: Grafik 87 %, Sound 83 % – 85% Spielspaß
Gamecube: Grafik 83 %, Sound 83 % – 85% Spielspaß

Volltreffer: Optisch beeindruckende und spielerisch tadellose Box-Simulation.




VIDEO AUF DVD!

The Bard's Tale

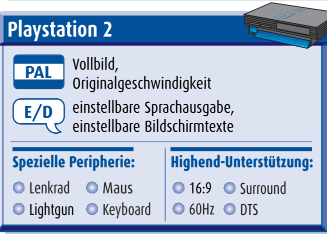


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

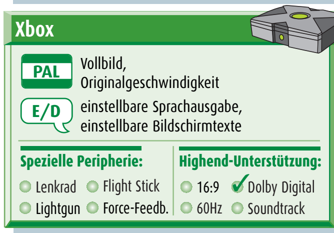
USK-Rating 12
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

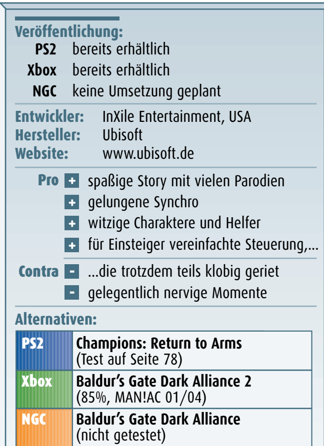
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



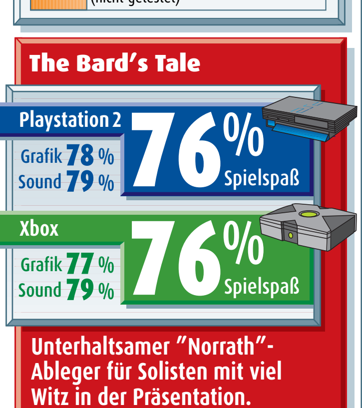
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: InXile Entertainment, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ spaßige Story mit vielen Parodien
+ gelungene Synchro
+ witzige Charaktere und Helfer
+ für Einsteiger vereinfachte Steuerung,...

Contra
– ...die trotzdem teils klobig geriet
– gelegentlich nervige Momente

Alternativen:
PS2: Champions: Return to Arms (Test auf Seite 78)
Xbox: Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC: Baldur's Gate Dark Alliance (nicht getestet)



The Bard's Tale

Playstation 2: 76% Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 79 %
Xbox: 76% Spielspaß – Grafik 77 %, Sound 79 %

Unterhaltsamer "Norrath"-Ableger für Solisten mit viel Witz in der Präsentation.

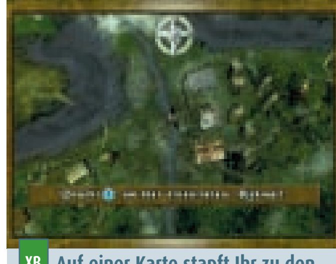


PS2 Eine Prise Taktik macht Euch das Leben leichter: Hier hält Euch die mit der Laute beschworene Bogenschützin den Rücken frei, während Ihr die Feinde plättet.

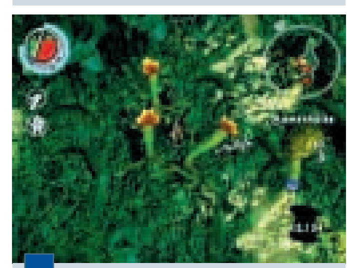
Und noch ein Spiel, das sich in Europa durch Acclaims Dahinscheiden verzögerte: Wie alle anderen namhaften Titel fand aber auch "The Bard's Tale" im Laufe der Zeit eine neue Heimat und erscheint nun bei Ubisoft – kurioserweise ausgesprochen zeitnah zum Genrekollegen "Champions: Return to Arms" (Test auf Seite 78), das zudem auf Basis der gleichen Technologie entstand. Sieht man von den obligatorischen Ähnlichkeiten ab, die sich bei Fantasy-Abenteuern im "Baldur's Gate"-Stil zwangsläufig ergeben, geht InXiles "The Bard's Tale" aber seinen eigenen Weg: Mit dem C64-Rollenspiel-Klassiker hat das Ergebnis derweil nur mehr den Namen und den Hauptschöpfer Brian Fargo gemein.

Held wider Willen

In der Rolle des Titelhelden, der weniger strahlender Ritter und umso mehr rüpelhafter Opportunist ist, stolpert Ihr in ein Abenteuer, bei dem Ihr unfreiwillig die Welt retten müsst. Ihr stapft stets alleine durch die monster- und feindbevölkerten Gegenden, denn Freunde gewinnt Ihr mit Eurer sarkastischen Art keine. Zum Glück beherrscht Euer Musikinstrument magische Fähigkeiten und lässt Euch übernatürliche Hilfe von bissigen Tieren über schlagkräftige Leibwächter bis hin zur alten Heilerin beschwören. Allerdings sind auch diese Schöpfungen nicht unverwundbar und sollten vorausschauend aktiviert werden: In der Hitze des Kampfes ist es sonst fatal, wenn Ihr das Schwert aus der Hand legen müsst, um in die Saiten zu greifen. Da "The Bard's Tale" das erklärte Ziel verfolgt, auch für Genreneulinge zugänglich zu bleiben, wurden übliche Standards wie komplizierte Inventare und dicke Waffenkammern wegrationalisiert. Wenn Ihr etwas findet oder kauft, das besser ist als Eure aktuelle Ausrüstung, wird das Objekt automatisch übernommen und der alte Kram entsorgt. *us*

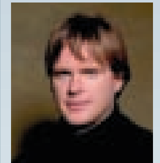
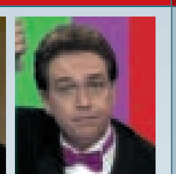


XB Auf einer Karte stapft Ihr zu den unterschiedlichen Gebieten.



PS2 Selbst die Pflanzenwelt hasst den Barden und hetzt Killerblumen auf ihn.

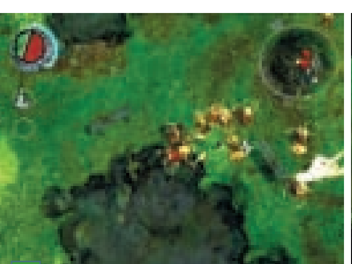
Doppelzüngig
Die englische und deutsche Bardenstimme

Für die Originalsynchro verpflichtete InXile den britischen Charaktermimen Cary Elwes (links), der unlängst im Kino-Schocker 'Saw' zu sehen war und den Rüpelcharme des Barden mit stilvollem Akzent prima rüberbringt. In der noch von Acclaim angefertigten deutschen Sprachfassung schlüpft der gnadenlose TV-Satiriker Oliver Kalkofe (rechts) in die Heldenrolle. Auch er macht wie die restlichen Sprecher seine Sache gut, überrascht dabei aber mit einer ungewohnt zurückhaltenden Darbietung: Schrille "Mattscheiben"-Exzesse bekommt Ihr nie zu hören.

Ulrich Steppberger

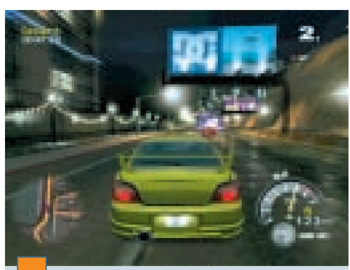
"The Bard's Tale" zeigt, was eine gelungene Präsentation so alles ausmachen kann: Skurrile Charaktere, liebevolles Veräppeln von Genreklischees sowie launige Dialoge zwischen Held und Erzähler sorgen für Lacher – ein Lob zudem, dass neben der (guten) deutschen Synchro auch das englische Original erhalten blieb. Das eigentliche Spiel hinter der Aufmachung macht seine Sache gut, gegenüber der etablierten Konkurrenz fehlt es derweil in einigen Punkten: Gar keine Mehrspieler-Möglichkeiten sind eine vergebene Chance, und das eigentlich praktische, vereinfachte Handling wird durch unnötige Dinge wie die langatmige Heilanimation oder das umständliche Bedienen der Laute wieder etwas ausgehebelt. Solo-Helden mit Sinn für Humor sind aber prima aufgehoben.

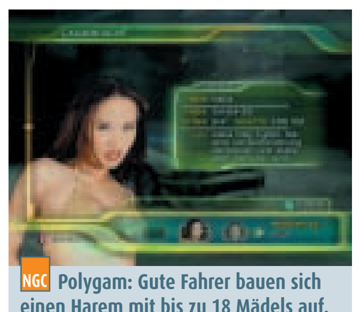



XB Genreübliches Monsterschnetzeln (links) wechselt sich mit humorvollen Storyeinlagen ab, wenn sich z.B. der Barde mit dem Erzähler ein Wortduell liefert (rechts).

Street Racing Syndicate

VIDEO AUF DVD!

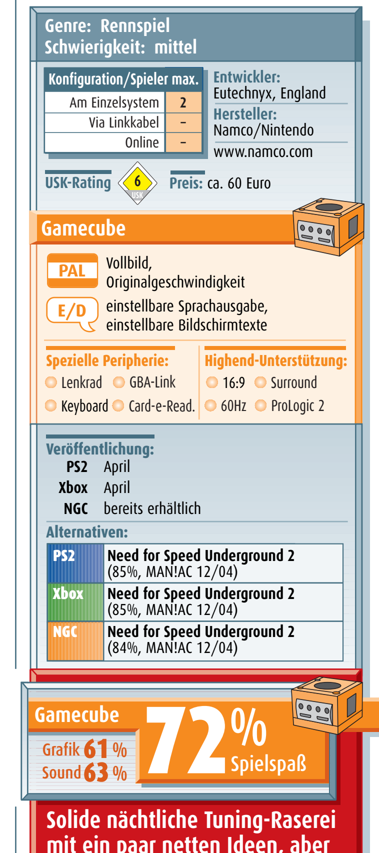

NGC Je nach Stadt seid Ihr nachts oder am Tag unterwegs.


NGC Polygam: Gute Fahrer bauen sich einen Harem mit bis zu 18 Mädels auf.

Manche Spiele finden auf verschlungenen Pfaden nach Europa, so auch "Street Racing Syndicate". In den USA bereits im Herbst erschienen, schafft Namcos Tuning-Raser den Sprung über den Teich mit Hilfe neuer Partner: Die Gamecube-Fassung wird von Nintendo vertrieben. Unmittelbar nach DVD-Abgabeschluss verkündete Codemasters schließlich den Erwerb der PS2- und Xbox-Fassungen, die ab April im Regal stehen. Wie beim Genre-Primus von EA steigt Ihr in flotte Boliden und fahrt auf den Straßen dreier Metropolen Wettrennen. In Los Angeles und Philadelphia seid Ihr in der Regel nachts unterwegs, Miami erkundet Ihr meist bei Sonnenschein. Wer bequem ist, orientiert sich am Stadtplan und lässt sich sofort zum Ziel beamen, ansonsten fahrt Ihr selbst dorthin und müsst dann gelegentlich Polizeistreifen loswerden. In der Werkstatt gönnt Ihr Euch notwendige Reparaturen und coole Tuningteile, die Lagerhalle dient zur Präsentation der Vehikel und Sammelpunkt für Freundinnen. Gewinnt Ihr speziellle Rennen, gesellt sich ein fesches Mädel zu Euch und bedankt sich mit (meist züchtigen) Tanz-Videos – bei Erfolg gibt's weitere Clips, klägliche Loser werden dagegen schnell wieder verlassen. *us*

Ulrich Steppberger

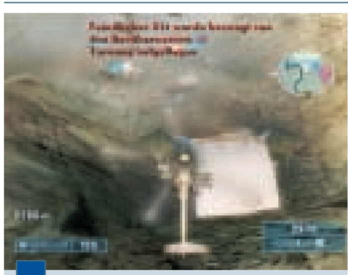
Interessante Ansätze hat "SRS" durchaus zu bieten: Die freie Fahrt in den Städten wird durch die Polizei-Jagden aufgepeppt, der optionale Sofortransfer ist eine feine Sache. Die dezent aufgesetzte Frauen-Komponente kommt zwar amerikanisch schamhaft daher, taugt aber als witzige Zusatzmotivation. Durch das Metropolen-Trio und den soliden Fuhrpark gibt's genügend Umfang, doch technische Macken bremsen den Spaß. Tuning wird durch ständiges Nachladen lästig und die Fahrphysik verhält sich dezent unrealistisch. Aber vor allem fällt die ohnehin nicht überragende Optik mit stimmungsbrechenden Mängeln auf: Die Autos wirken mangels Lackreflexionen fast wie Fremdkörper und Ruckeleien gehören zur Tagesordnung – so wird viel Potenzial verschenkt.

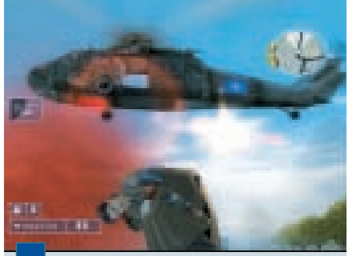


Gamecube
Grafik 61 %
Sound 63 %
72 % Spielspaß

Solide nächtliche Tuning-Raserei mit ein paar netten Ideen, aber schwächelnder Technik.

Mercenaries

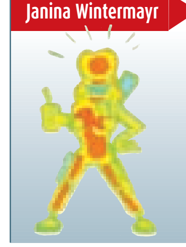

PS2 Beteiligt Ihr Euch am Kampfgeschehen, geht Eure Tarnung flöten.


PS2 Der Heli liefert gekaufte Waren und holt festgenommene Nordkoreaner ab.

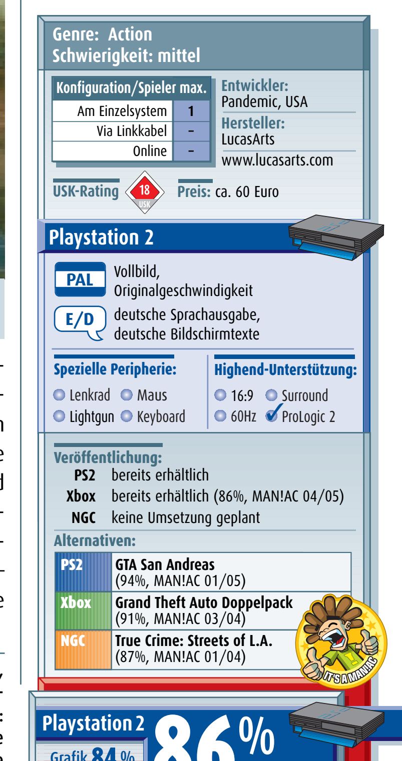
PS2 Geldsegen: Für zerstörte feindliche Fahrzeuge und Gebäude gibt's Bares.

Klauen, zerstören, Verkehrsregeln missachten und dafür Kohle kassieren – das unmoralische Angebot eines Entwicklers an alle PS2-Besitzer. Nehmt Ihr die Offerte von LucasArts' Söldner-Action "Mercenaries" an, könnt Ihr aus einem breiten Spektrum spielerischer Möglichkeiten schöpfen. Ihr bewegt Euch frei durch zwei riesige Areale, erfüllt Aufträge für vier zahlende Parteien, bringt 52 feindliche Offiziere gegen ein Kopfgeld hinter Gitter oder unter die Erde und bombt die nordkoreanische Militärstruktur in die Steinzeit zurück. Per pedes kommt Ihr dabei nicht sehr weit. Stattdessen greift Ihr auf zahlreiche Fahr- und Flugzeuge aus dem gut bestückten Fuhrpark zurück. Panzer, Jeep und Hubschrauber klaut Ihr entweder direkt von der Straße weg, oder bestellt die Vehikel ebenso wie Munition und Heilpakete aus dem Militär-Katalog der russischen Mafia. Umsonst gibt's die Sachen jedoch nicht. Das nötige Kleingeld für Luftschläge, Nachschub und Fortbewegungsmittel verdient Ihr Euch hauptsächlich bei Aufträgen für die UN, China, die russische Mafia und Südkorea. Erfolgreiche Einsätze werden nicht nur mit Geld belohnt, sondern auch mit Sympathiepunkten – der Nährboden für eine fruchtbare Zusammenarbeit. *jw*

Janina Wintermayr



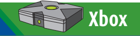
Auch auf der PS2 top: "Mercenaries" ist das richtige Spiel für alle, denen "Grand Theft Auto" zu zahm erscheint. LucasArts' Söldner-Software bietet alles und noch viel mehr für den Action-verwöhnten Spieler: bildschirmfüllende Explosionen, wilde Schießereien sowie tonnenweise Blech- und Sachschäden. Zusätzlich stehen Euch zwei riesige Spielareale und ein generöser Fuhrpark zum Erkunden und Ausprobieren zur Verfügung. Selbst Anfänger finden dank der problemlosen Steuerung einen schnellen Einstieg, haben aber an dem hohen Schwierigkeitsgrad späterer Missionen zu knabbern. Inhaltlich wie grafisch zeigen sich keine Unterschiede zur Xbox- oder NTSC-Version. Auch PS2-Besitzer haben mit einer ruckeligen Optik und geringer Weitsicht zu kämpfen.



Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

Brachialer "GTA"-Verschnitt im militärischen Gewand: ein Muss für jeden PS2-Söldner.







Brothers in Arms Road to Hill 30



XB Matt Baker regiert seine Einheit mit starker Hand. Diese Geste gibt den Soldaten das Zeichen, das Feuer auf das rote Zielkreuz zu konzentrieren.



XB Starke Begleitung: In einigen Missionen werdet Ihr von einem wuchtigen Panzer unterstützt. Leider fährt der Feind ebenfalls mit einem Stahlkoloss herum.

"Warnung: Brothers in Arms gibt gewalttätige Kriegsgeschehnisse auf authentische Art und Weise wieder." Ein Spielhinweis, dem man bei Ubisofts Weltkriegs-Shooter getrost Glauben schenken darf. Was das konkret bedeutet: Erstens gehört "Brothers in Arms: Road to Hill 30" aufgrund der delikaten Thematik nicht in Kinderhände (keine Jugendfreigabe) und zweitens bietet es dem mündigen Zocker ein fast beängstigend realistisches Spielerlebnis. Das fängt bei grundlegenden Elementen wie dem Fadenkreuz an und hört bei der erstklassigen Präsentation auf. Konträr zum Shooter-Standard dürft Ihr in den Spieloptionen auf Wunsch die Visierhilfe ausschalten. Stattdessen zielt Ihr dann wie auf Jahrmarkt-Schießbuden mittels Kimme und Korn. Dass die Gegner keine unbeweglichen Pappfiguren sind, sondern bei Beschuss in Deckung gehen oder die Stellung wechseln, macht es gleich doppelt schwer. Glücklicherweise tretet Ihr den Kampf gegen die deutsche Wehrmacht nicht alleine an.

Die Macht der Gruppe

Für sechs Männer trägt Matt Baker die Verantwortung. Sechs Soldaten, die nach der fulminanten Fallschirmsequenz zu Beginn in alle Winde zerstreut wurden und vom Konsolen-Schäfer wieder zusammengetrieben werden müssen. Im Laufe der Missionen sammelt Ihr die Waffenbrüder zu einem Trupp zusammen, der schließlich in zwei Teams aufgeteilt wird. Via Tastendruck wechselt Ihr zwischen den Gruppen und erteilt separate Befehle: Dirigiert die Soldaten durch Drücken der Schultertaste zu einer markierten Stellung, erteilt ihnen den Befehl Euch zu folgen oder animiert die Kameraden zum pausenlosen Beharken einer Feindstellung. Letzteres ist bitter nötig, um den digitalen D-Day lebend zu überstehen. Schließlich überraschen die Areale von "Brothers in Arms" mit einem Aufbau, der Frontalangriffe fast unmöglich macht. Stattdessen bedarf es vorsichtigen Herantastens und peniblen Anwendens der drei Manövertaktiken 'Deckung', 'Sperrfeuer' und 'Flankieren', um Erfolg zu ernten. Die Kämpfe laufen dabei immer nach dem gleichen Schema ab: Zwingt den Gegner zunächst durch konzentriertes Feuer in Deckung zu gehen. Ein farbiges Kreissymbol gibt Aufschluss darüber, ob und wie gut der Feind festgenagelt ist. Den geschwächten Widerstand nutzt Ihr, um via Ausweichroute einen Angriff aus dem Hinterhalt zu vollziehen. Das planvolle Vorgehen müsst Ihr bei jedem neuen Scharmützel lediglich an die wechselnde Umgebung anpassen, was dank der Situations-Ansicht kinderleicht von der Hand geht. Die im weitesten Sinne als Levelkarte zu bezeichnende Vogelperspektive gewährt Euch einen Überblick über das Kampfgeschehen, zeigt feindliche Stellungen und die Position Eurer Teams.



Alles nur geklaut

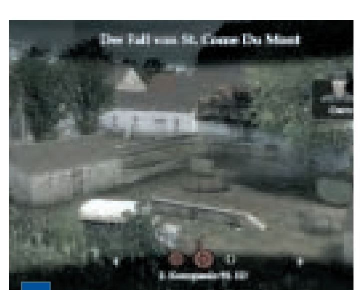
Was haben Ubisofts Waffenbrüder mit ihren TV-Kameraden gemein?

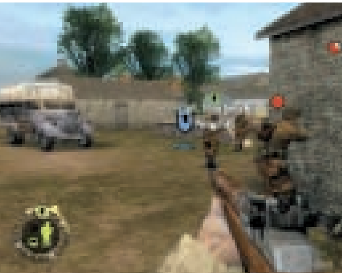
Nicht nur namentlich erinnert Ubisofts Ego-Shooter an die von Tom Hanks und Steven Spielberg für den amerikanischen Pay-TV-Sender HBO ("Sex and the City") produzierte Serie "Band of Brothers" aus dem Jahr 2001 – auch inhaltliche Parallelen lassen sich nicht von der Hand weisen.

Auf der Basis von Tagebüchern, Briefen und Interviews mit Überlebenden zeichnen zehn Folgen à 60 Minuten die wahre Geschichte eines Fallschirmspringerregiments im Zweiten Weltkrieg nach. Von der Ausbildung im idyllischen Georgia über den riskanten "D-Day"-Absprung bis hin zum aufreibenden Häuserkampf gegen deutsche Artillerie-Stellungen. Alles ohne falsches Pathos und Hollywood'sche Happy-Endings. Auch das hohe Maß an Authentizität und die expliziten Gewaltdarstellungen teilt die 120 Millionen Dollar Produktion mit dem Videospiel.

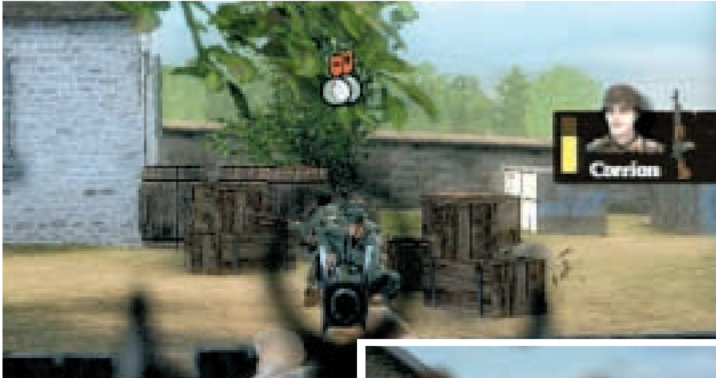
Wer jetzt auf den Geschmack gekommen ist, kann entweder zur sechs Discs umfassenden DVD-Box (ca. 40 Euro) greifen oder ab dem 25. März RTL 2 einschalten.







PS2 Manöverplanung: Prüft In der Situations-Ansicht erst die Lage (links), bevor Ihr Eure Soldaten in die Schlacht schickt.

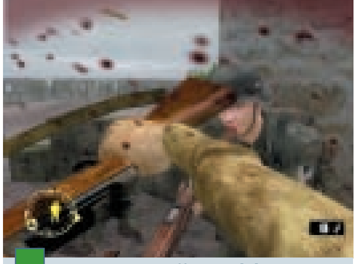




PS2 Spielt Ihr ohne Fadenkreuz, nehmt Ihr mit Kimme und Korn Maß.



XB Waffenbrüder: Lebensechtere und detailliertere Charaktere findet Ihr in keinem anderen Weltkriegs-Shooter.



XB Bei nur zwei Waffen wird die Munition schon mal knapp. Haut mit dem Kolben zu.



PS2 Atmosphärisch dicht: Donnernde Granatexplosionen, schreiende Teamkameraden und wild feuernde Feinde vermitteln packende Kriegsstimmung.

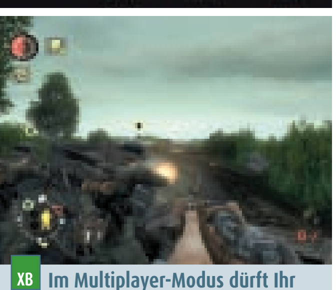
"Der Krieg ist nicht fair,...

...aber ein Spiel sollte es sein. Soll Ihr Team geheilt werden?" So lautet das großzügige Angebot des Entwicklers, solltet Ihr zum wiederholten Male an einer Stelle scheitern. Ein feiner Zug, der das Spiel aber nicht unbedingt leicht macht. Denn was nützt eine zweite Chance, wenn überlebenswichtige (Spiel-)Regeln wie Deckung oder Flankenangriff unbeachtet bleiben. Eine große Rolle spielt schließlich noch der gewählte Schwierigkeitsgrad: Während auf 'Leicht' und 'Normal' Übermut vom Spiel teilweise vergeben wird, hält die Schwierigkeitsstufe 'Authentisch' respektive 'Realistisch', was sie verspricht. Euer Alter Ego reagiert dann höchst sensibel auf Schussverletzungen: Ein einziger Treffer genügt, und der Bildschirm wackelt bis Euch schwindelig wird. Geringer Schaden mehr, und Baker wird postum zum Kriegshelden erklärt. Mangels Checkpoints müsst Ihr dann den Einsatz neu beginnen. Ebenfalls fehlen die Statussymbole über den Köpfen der Feinde, die Euch über den Wirkungsgrad von Sperrfeuer informieren. Blindes Vertrauen in die Fähigkeiten Eurer CPU-gesteuerten Teamkameraden, den Gegner festzunageln, bleibt die einzige Möglichkeit. Glücklicherweise kämpft Ihr an der Seite intelligenter KI-Soldaten, die nicht nur brav Befehle befolgen, sondern auch selbstständig das Feuer erwidern und in Deckung gehen.

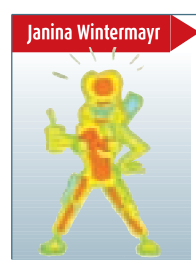
Das Salz in der Kriegssuppe

KI-Verhalten, Kampfablauf, Handlung – alle Aspekte bei "Brothers in Arms" sind auf eine möglichst realistische Darstellung des Kriegsgeschehens ausgelegt. Die optische Präsentation bildet da keine Ausnahme. Ihr wandert durch offenes, ländliches Gebiet, verstrickt Euch in kleinen Dörfern in Feuergefechte und nutzt Gebäude, Bäume und Sträucher als Deckung. Unzählige Details wie die penibel modellierten Charaktere oder sich im Wind wiegende Grashalme hauchen der virtuellen Welt Leben ein. Auf die Dauer wirkt das französische Hinterland zwar etwas eintönig, die Areale entsprechen aber in jedem Fall der tatsächlichen Szenerie. *jw*





XB Im Multiplayer-Modus dürft Ihr auch deutsche Soldaten steuern.



Janina Wintermayr **Kein Weltkriegs-Shooter von der Stange, sondern ein einzigartig realistisches Spielerlebnis:** Ihr könnt den Pulverdampf fast schmecken, wenn Ihr Euch an der Seite Eurer Waffenbrüder durchs digitale Frankreich schlagt. Wie realistisch das Kriegsgeschehen auch ausfallen mag – optisch ruckelt es stellenweise beträchtlich. Zwar geht's bei diesem Ego-Shooter nicht um Rasanz, besonders auf der PS2 stellt die stotternde Bildrate aber ein echtes Ärgernis dar. Doch dieses Manko verblasst im Vergleich zur meisterhaften Präsentation: Die aufreibenden Stellungskämpfe und die lebensnahe Grafik generieren eine dichte Atmosphäre, die Euch direkt ins Jahr 1944 katapultiert. Nicht zu Unrecht gebührt "Brothers in Arms" der Titel 'authentischster Weltkriegs-Shooter'.

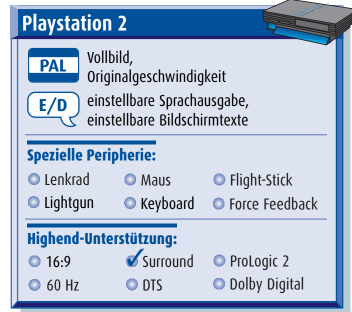


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	4	–
Online	2	4	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

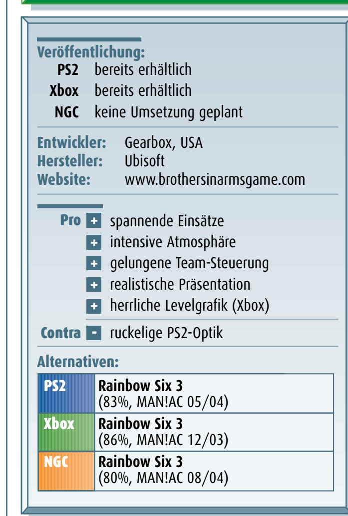


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Gearbox, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.brothersinarmsgame.com

Pro
+ spannende Einsätze
+ intensive Atmosphäre
+ gelungene Team-Steuerung
+ realistische Präsentation
+ herrliche Levelgrafik (Xbox)

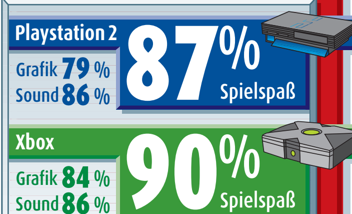
Contra
– ruckelige PS2-Optik

Alternativen:

PS2	Rainbow Six 3 (83%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Rainbow Six 3 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC	Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 08/04)



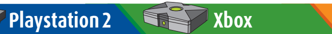
Brothers in Arms



Playstation 2: Grafik 79 %, Sound 86 % – 87 % Spielspaß

Xbox: Grafik 84 %, Sound 86 % – 90 % Spielspaß

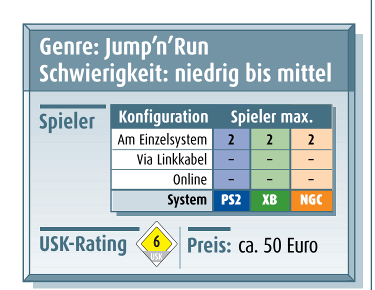
Extrem realistischer und atmosphärischer Ego-Shooter für Taktik-Fans und Historien-Interessierte.





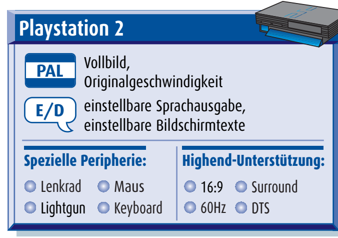
VIDEO AUF DVD!

Tak 2 Der Stab der Träume


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

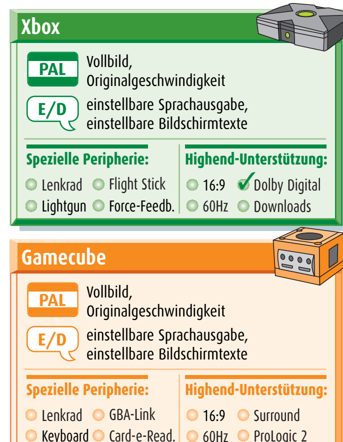
Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	2	2	2
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

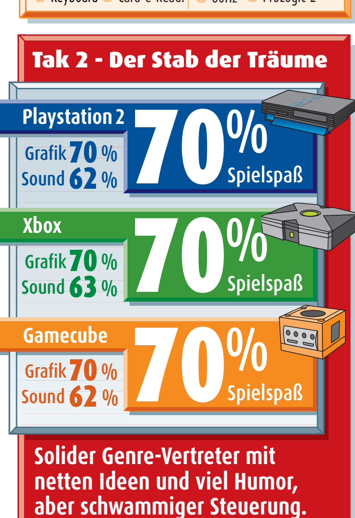
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Downloads

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


Tak 2 - Der Stab der Träume

Playstation 2: 70% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 62 %
Xbox: 70% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 63 %
Gamecube: 70% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 62 %

Solider Genre-Vertreter mit netten Ideen und viel Humor, aber schwammiger Steuerung.

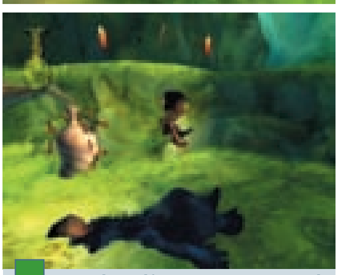

NGC Wasserfest? Taks rasante Wildbachfahrt im zerbrechlichen Holzfass liefert die grafisch beeindruckendste Kulisse der "Stab der Träume"-Welt.

"Los, Aufwachen! Steh endlich auf, Tak", plärrt Euch der knollennasige Medizinmann ins verschlafene Gesicht. Die unsanfte Wachmacher-Kur hat triftige Gründe: Erneut hegt der gewissenlose Priester Tlaloc finstere Pläne. Mit dem 'Stab der Träume' will er die Macht übers Pupununu-Volk an sich reißen. "Nichts da", denkt sich der ausgefuchste Tak und macht sich seinerseits auf die Suche nach dem magischen Artefakt.
Anfangs nur mit einem mickrigen Holzprügel ausgestattet, stapft Ihr fortan durch wild wuchernde Dschungellandschaften und knüppelt der fiesen 'Hölzli'-Bande die Hucke voll. Diese Handlanger des bösen Schamanen rücken meist in kleinen Grüppchen an und zeichnen sich durch wirres Kampfgebrabbel und hektische Harakiri-Attacken aus. Lässt sich die Bande mal nicht blicken, meistert Tak genretypische Sprungpassagen, unternimmt eine halsbrecherische Flussfahrt oder säubert eine psychedelische Traumwelt von fiesen Alb-Kreaturen.

Tierische Hilfe

Für zusätzliche Abwechslung würzen die Entwickler den Jump'n'Run-Brei mit etlichen animalischen Rätseln. Lockt beispielsweise frisch parfümiert mit Eau de Stinktier den Flausche-Bär aus seiner Höhle zum nächsten Bienenstock. Lässt sich der gefräßige Pelzträger zum Schlemmen nieder, nutzt Ihr seinen Bauch als Trampolin. Oder holt Euren auf Flohgröße geschrumpften Dorfschamanen aus der Lederschürzen-Tasche und pfeffert ihn dem nächsten Eichorn auf den Rücken. Vor Schreck beißt dieses eine Liane durch und Ihr meistert spielend den nächsten Abgrund. Sammelt Ihr darüber hinaus fleißig bunte Kraftperlen, werden zahlreiche Mehrspieler-Modi freigeschaltet: unter anderem laden Lianenklettern, Sandboarding und Federjagd ein. *ms*




XB Tierische Hilfe: Setzt Bienen, Stinktiere oder das Bärentrampolin ein.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Avanlanche Software, USA
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

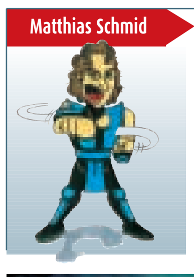
Pro
- zahlreiche Lacher garantiert
- tierische Zusammenarbeit
- lebhafte Flora und Fauna

Contra
- schwammige Steuerung
- begrenztes Angriffsrepertoir
- nervige Traumwelt-Bosskämpfe

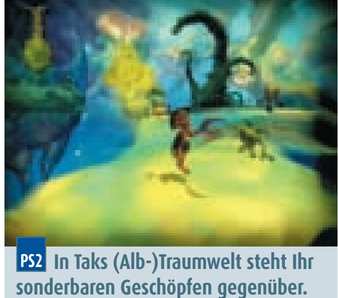
Alternativen:

PS2	Kao das Känguru: Runde 2 (80%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Kao das Känguru: Runde 2 (80%, MAN!AC 12/04)
NGC	Kao das Känguru: Runde 2 (80%, MAN!AC 12/04)

Matthias Schmid



Bunter Dschungel-Mix: "Tak 2" macht vieles richtig. Die farbenfrohe Urwald-Welt wirkt durch eine Menge tierischer Bewohner lebendig, die putzigen Charaktere schließt Ihr nicht zuletzt dank ihrer drolligen Animationen schnell ins Herz. Die nicht abbrechbaren Zwischensequenzen starten oftmals Attacken auf Euer Zwerchfell. Zudem beansprucht Ihr in regelmäßigen Abständen Eure grauen Zellen: Nur durch die (teilweise erzwungene) Zusammenarbeit mit Warzenschwein, Stinktier & Co. kommt Ihr ans Ziel. Die ungenaue Steuerung hingegen zehrt ebenso an Euren Nerven wie uninspirierte Ausflüge in die Traumwelt – langatmige Bossduelle inklusive. Wegen Taks nur dezent ausbaufähigem Schlagfundus enden viele Kämpfe in stupider Button-Klopperei.


PS2 In Taks (Alb-)Traumwelt steht Ihr sonderbaren Geschöpfen gegenüber.


XB Triste Technik und Simpel-Steuerung bremsen den Splitscreen-Spaß.



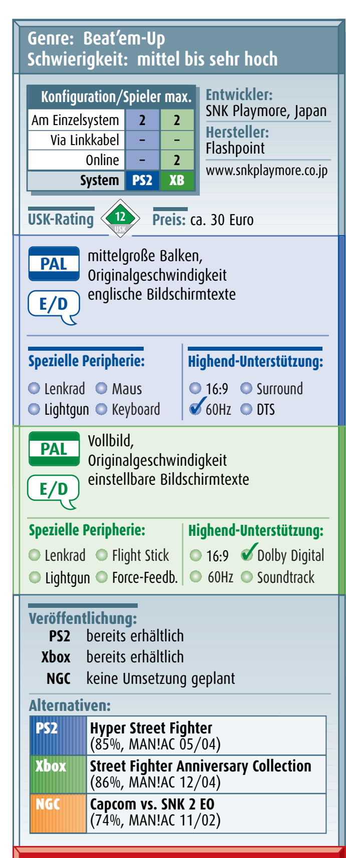


SNK vs. Capcom: SvC Chaos



XB Kappenträger Terry setzt zum Super-Special an. Hätte er nur vorher geahnt, dass sich Koloss Earthquake gerade einiger Darmgase erleichtert.

Führungswechsel: Erstmals übernimmt SNK das Ruder im Duell der 2D-Prügelgiganten. Selbstverständlich lassen sich zu diesem Anlass die alteingesessenen Haudegen nicht lumpen – so warten 24 Kämpfer (je zwölf aus jedem Lager) plus einige via rechter Schultertaste wählbare Bonus-Charaktere auf klassische Keilereien. Gekämpft wird in One-on-One-Duellen, zum Verkloppen dient SNKs typisches Vier-Button-Kampfsystem. Beinahe alle liebgewonnenen Moves sind mit an Bord, Super-Specials entlockt Ihr der maximal dreifach aufladbaren Combo-Leiste – diese gehen locker von der Hand wie nur selten zuvor. Die neu gezeichneten Charaktere trumpfen mit leckeren Animationen auf – die tristen Hintergründe hingegen wirken lieblos hingeschludert. Hauptkritikpunkte sind die Unausgewogenheit der versteckten Fighter (Blutsauger Demitri und "Mega Man"-Kumpel Zero sind eindeutig zu stark) sowie gelegentliche Fehler bei der Kollisionsabfrage. 2D-Beat'em-Up-typisch genießt Ihr mit dem PS2-Pad Vorteile, dafür gehen Xbox-Schläger auf Wunsch online. *ms*



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	2
System	PS2	XB

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Flashpoint
www.snkplaymore.co.jp

USK-Rating: 12
Preis: ca. 30 Euro

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

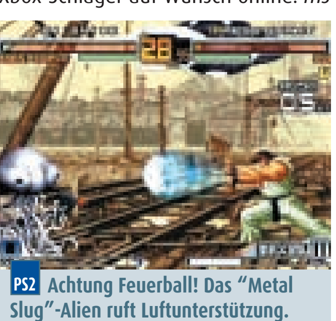
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Hyper Street Fighter (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)



PS2 Achtung Feuerball! Das "Metal Slug"-Alien ruft Luftunterstützung.

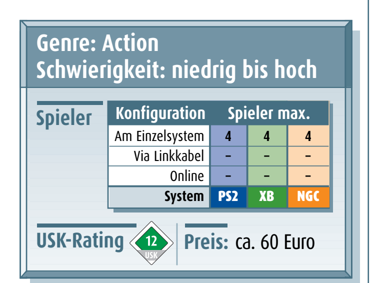


Playstation 2
Grafik 52 %
Sound 50 %
78 % Spielspaß

Xbox
Grafik 52 %
Sound 50 %
78 % Spielspaß

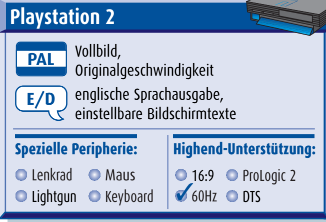
Einfach gut: Feine Animationen und exzellente Steuerung trösten über triste Hintergründe hinweg.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

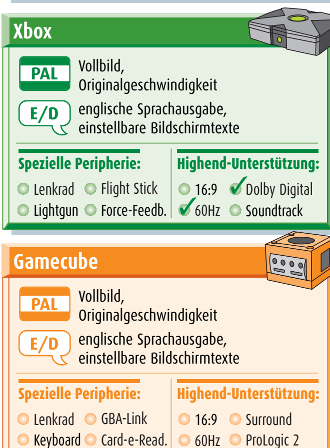
Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4	4	4
	Via Linkkabel	–	–	–
	Online	–	–	–
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, ✔ 60Hz, DTS


Xbox

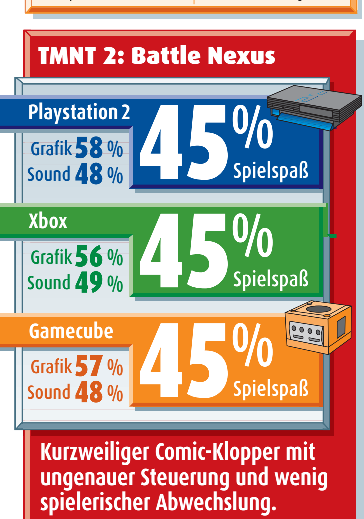
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

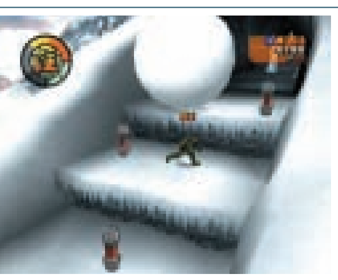
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

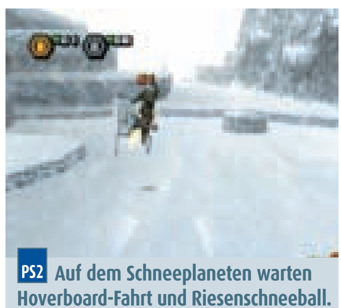
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


TMNT 2: Battle Nexus

	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	58 %	48 %	45 %
Xbox	56 %	49 %	45 %
Gamecube	57 %	48 %	45 %

Kurzweiliger Comic-Klopper mit ungenauer Steuerung und wenig spielerischer Abwechslung.





PS2 Auf dem Schneeplaneten warten Hoverboard-Fahrt und Riesenschneeball.



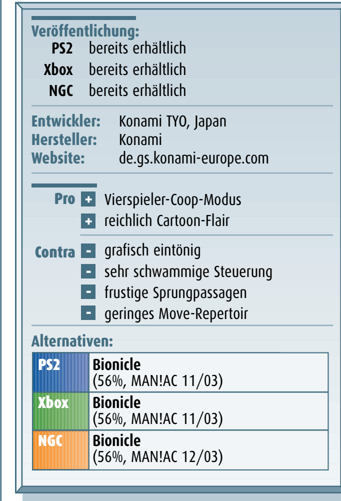
PS2 "Nichts wie weg! Das Vieh sieht wütend aus!" Sammelt Eure Panzerechse stärkende Power, beseitigt Ihr die Roboterplage bedeutend leichter.

Eigentlich müsste man meinen, ein waschechter Martial-Arts-Meister sei in der Lage, auf sich selbst aufzupassen. Nicht so bei Master Splinter. Kaum sind seine Babysitter – die allseits bekannten und beliebten Kampfschildkröten – außer Haus, wird der tattrige Ratten-Sensei einmal mehr vom Oberbösewicht Shredder gekidnappt. Also noch schnell eine saftige Pizza-Ecke verputzt, ziehen die "Teenage Mutant Ninja Turtles" los, den schurkischen Brigaden das Fürchten zu lehren.

Da diese über den gesamten Erdball (und sogar darüber hinaus) verteilt sind, durchstreift Ihr hochmoderne Wolkenkratzer, unterirdische Höhlensysteme oder eisige Schneelandschaften – immer auf der Suche nach bissigen Roboterechsen, feindlichen Samurais oder dicken Bossgegnern. Bestreitet Ihr Euer Abenteuer solo, wechselt Ihr per Schultertaste bequem zwischen den vier Echsen. Dabei glänzen Leo, Raphael & Co. mit dezent unterschiedlichen Fähigkeiten. So findet sich in Euren Reihen ein Hacker für verschlossene Türen ebenso wie ein Kraftprotz für besonders schwer zu stemmende Kisten und Fässer. Neben zwei Standardschlägen und Shuriken-Wurf ladet Ihr stärkere Specials auf, die z.B. mehrere Gegner vom Schirm fegen oder für kurze Zeit einen undurchdringlichen Schutzschild erzeugen.

Multikröten

Die größte Neuerung zum Vorgänger stellt der Vierspieler-Modus dar. Auf Wunsch bestreitet Ihr die Meister-Splinter-Rettungsaktion mit bis zu vier Prügelkröten gleichzeitig – chaotisches Getümmel vorprogrammiert. Wer davon die Nase voll hat, liefert sich in einigen Arenen wilde Mehrspieler-Gefechte oder versucht alle versteckten Gimmicks auszuspähen. Neben Alternativ-Outfits wartet sogar Splinter selbst auf seinen Einsatz. Als Schmankerl findet Ihr in Stage 9-1 eine Antiquität, die – einmal von April betrachtet – den original Turtles-Arcade-Klopper freischaltet. *ms*


Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Konami TYO, Japan
Hersteller: Konami
Website: de.gs.konami-europe.com

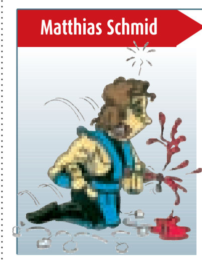
Pro
- Vierspieler-Coop-Modus
- reichlich Cartoon-Flair

Contra
- grafisch eintönig
- sehr schwammige Steuerung
- frustige Sprungpassagen
- geringes Move-Repertoir

Alternativen:

PS2	Bionicle (56%, MAN!AC 11/03)
Xbox	Bionicle (56%, MAN!AC 11/03)
NGC	Bionicle (56%, MAN!AC 12/03)

Matthias Schmid



Ich brauch 'ne Pizza! Denn die schwammige Steuerung in Kombination mit zahlreichen frustigen Sprungpassagen schlaucht sogar den härtesten MAN!AC-Schreiberling. Auch im Kampfgeschehen treibt Euch die ungenaue Richtungs-Abfrage regelmäßig an den Rand des Wahnsinns. Zudem sorgen von allen Seiten angreifende Schergen und die nicht drehbare Kamera für reichlich unfaire Momente im Schildkrötenalltag. Dass Ihr trotzdem relativ flott durch die meisten Level kommt, habt Ihr der nicht existenten künstlichen Intelligenz Eurer Feinde zu verdanken. Spaziert einfach an ihnen vorbei oder fallt dem dummen Pack in den Rücken. Zumindest in der Multiplayer-Variante kommt immerhin kurzweiliger Prügel-Spaß auf. Zu mehr reicht's für die Cel-Shading-Echsen aber nicht.



XB Freundschaft schlägt in Feindschaft um: Eben noch gemeinsam unterwegs,...



NGC ...prügelt Ihr kurz darauf in der Kampfarena um die Wette.



DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER-BRIEFUMSCHLAG!

Zeitlos: Selbst mit dieser Abo-Anzeige von 1998 könnt Ihr heute noch abonnieren!

Im Abo kostet MAN!AC 44 Euro pro Jahr (europ. Ausand 54 Euro). Willst Du Dein Abo wieder kündigen, wende Dich bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf an Acxiom, Postfach 1410, 82143 Planegg. Ansonsten verlängert sich das Abo zu den dann gültigen Konditionen um ein weiteres Jahr.

HOTLINE: 089/85709155
INTERNET: WWW.MANIAC.DE

Acxiom
MAN!AC Aboservice
Postfach 1410

82143 Planegg

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach1410, 82143 Planegg.

Ausschneiden, in einen Briefumschlag (am besten mit Fenster) stecken, frankieren und ab die Post.

Inhalt 05-2005


Super Nintendo

Tekken 5

Splinter Cell: Chaos Theory


Lego Star Wars


Star Fox Assault

MAN!AC DVD 05-2005 | TEKKEN 5

Lego Star Wars · Midnight Club 3: DUB Edition · Star Fox Assault
Mortal Kombat: Shaolin Monks · Brothers in Arms: Road to Hill 30
Xenosaga Episode 2 · Extended: Super Nintendo

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

05-2005

TEKKEN 5

Prügel satt: Video-Preview und Bombast-Intro

Splinter Cell: Chaos Theory

Über 14 Minuten: Ausführlicher MAN!AC-Test

147 Minuten Laufzeit!

Lego Star Wars · Midnight Club 3: DUB Edition
Mortal Kombat: Shaolin Monks · Star Fox Assault
Brothers in Arms: Road to Hill 30 · Xenosaga Episode 2
Extended: Super Nintendo

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Sony PSP

92	Everybody's Golf
90	Namco Museum
92	Need for Speed Underground Rivals
91	Resident Evil 5
90	Wipeout Pure
92	WRC

Nintendo DS

93	Advance Wars DS
94	Robots
94	Spider-Man 2
95	Tiger Woods PGA Tour
94	Urbz, Die: Sims in the City
93	Yoshi's Touch and Go

Game Boy Advance

96	Astro Boy: Omega Factor
96	Banjo Pilot
97	Biene Maja, Die: Süßes Gold
96	Rayman: Die Rache der Hoodlums
97	Tak 2 – Der Stab der Träume

Previews

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (Erklärung siehe Kasten rechts).

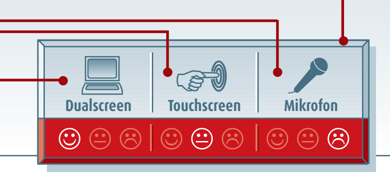
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

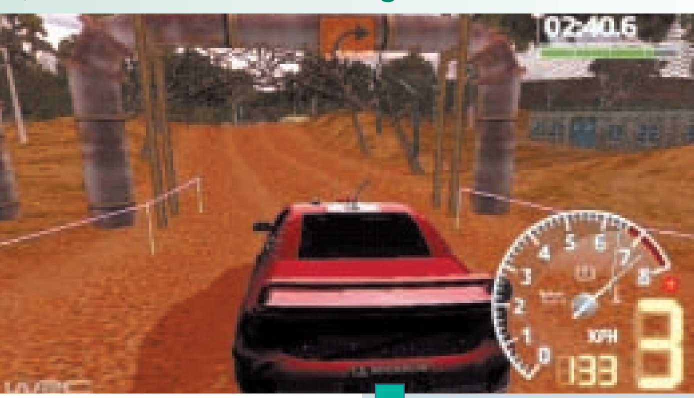


20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

WRC

Querfeldein für unterwegs.



PSP Ansprechend: Grafisch überzeugt der Titel schon jetzt.

WRC

Sony PSP

Entwickler:	Traveller's Tales, UK
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

Grafisch opulente Rallye-Portierung inklusive WiFi-Wettrennen.

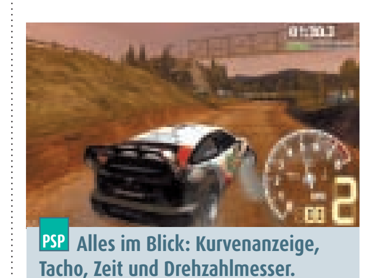
MANIAC-Prognose

Rallye für die Hosentasche: Nach den grafisch hübschen "WRC"-Teilen auf der PS2 portiert Sony ihre langjährige Offroad-Reihe auch für die PSP. Dank offizieller WRC-Lizenz fahrt Ihr in 16 Rallyes rund um die Welt. Alle Fahrzeuge und Pisten der PS2-Fassung finden dabei Einzug: vom verschneiten Schweden über die bergigen Asphaltstraßen in Frankreich bis hin zum sandigen Australien. Dabei wurden die Strecken samt vieler Details, wie Zuschauern, Büschen und Bäumen für das Handheld neu designt. Verschiedene Bodenbeläge, massig Hindernisse und Bodenwellen machen das Rennfahrerleben schwer. Trotz vorhandenem Schadensmodell wird das Fahrverhalten der insgesamt 30 Boliden aber weniger realistisch ausfallen. Arcade-Rennen gegen die Zeit stehen mehr im Vordergrund. An Modi wird dennoch nicht gespart: Meisterschaften, Rallyes oder Einzeletappen warten auf Bestzeiten.

Trotz zahlreicher Optikspielereien, die grafisch fast mit der PS2 mithalten können, bleibt die Bildrate konstant flüssig. Bis zu acht menschliche Spieler erfreuen sich schließlich per WiFi an Rasereien auf 16 Rundkursen. Downloads für neue Strecken und Wagen sorgen für langfristige Motivation. *ts*

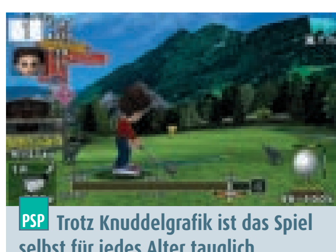


PSP Die Drifts und das Fahrverhalten werden deutlich arcadelastiger als in der PS2-Version ausfallen. Trotzdem verzichtete Sony nicht auf ein Schadensmodell.



PSP Alles im Blick: Kurvenanzeige, Tacho, Zeit und Drehzahlmesser.

Everybody's Golf



PSP Trotz Knuddelgrafik ist das Spiel selbst für jedes Alter tauglich.



Everybody's Golf

Sony PSP

Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	3. Quartal

Traditionelles Allround-Golf mit Liebe zum Detail und schönen Kursen.

MANIAC-Prognose

Die Wege von Sony sind manchmal unergründlich: Da hat man ein feines hauseigenes Golf im PS2-Stall, das als idealer Kontrast zu "Tiger Woods" dienen könnte, und will es aus nebulösen Gründen partout nicht in Europa veröffentlichen. In Sachen Handheld-Sport hat ein kluger Kopf scheinbar einen Lichtblick gehabt, denn das PSP-"Everybody's Golf" soll definitiv das Start-Lineup anreichern.

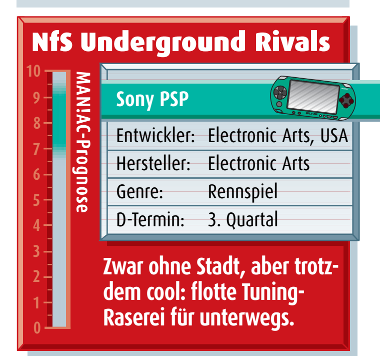
Ähnlich wie Nintendos "Mario Golf"-Auftritte schlagt Ihr hier nicht mühselig durch Herumwedeln des Analogsticks, sondern agiert mittels klassischer Drei-Klick-Steuerung. An der dezent japanophilen Grafik sollte sich niemand stören, denn das halbe Dutzend 18-Loch-Plätze geriet dadurch hübsch und abwechslungsreich. Ein motivierender Herausforderungs-Modus sorgt für anhaltende Spieltiefe – wir freuen uns drauf. *us*

Need for Speed Underground Rivals

Electronic Arts lässt sich zum PSP-Start nicht lumpen und schickt ein halbes Dutzend Titel ins Rennen: darunter der goldene Tuning-Esel "Need for Speed Underground Rivals". Wie bei den großen Konsolenbrüdern geht's in schillernd beleuchteten Nachtrennen mit Vollgas zur Sache. Auch das coole Ambiente drumherum inklusive detailreicher Fahrzeugmodifizierungen gibt's in der Handheld-Fassung. Nicht zu finden ist allerdings die frei befahrbare Stadt, stattdessen werden zehn neu entworfene Rundkurse serviert und der Verlust mit zahlreichen frischen Spielmodi inklusive Wi-Fi-Duell für zwei Spieler aufgepeppt. Eine kurze Spritztour mit der japanischen Version überzeugte uns von der flotten und ansehnlichen Optik, auch wenn "Ridge Racer" einen Tick besser aussieht. Tuningfans dürfen gespannt sein. *us*



PSP Schicke Lichtspiegelungen dürfen auch auf der PSP nicht fehlen.



NfS Underground Rivals

MANIAC-Prognose

Sony PSP

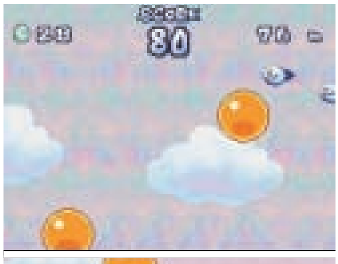
Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

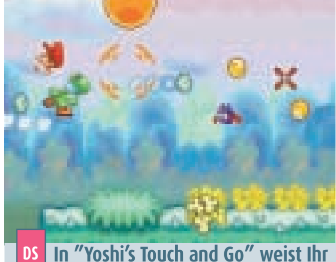
Zwar ohne Stadt, aber trotzdem cool: flotte Tuning-Raserei für unterwegs.



Yoshi's Touch and Go

Nintendo schickt Yoshi in ein Geschicklichkeits-Abenteuer der allerersten Güte.





DS In "Yoshi's Touch and Go" weist Ihr dem Dino via Stylus geschickt den Weg.



Yoshi's Touch & Go

Nintendo DS

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	2. Quartal

MANIAC-Prognose

Geschicklichkeits-Malerei mit Yoshi, die die DS-Funktionen stark nutzt.

Baby-Mario ist in Not! Nintendos Vorzeigedrache Yoshi eilt herbei und geleitet das hilflose Baby sicher durch quietschbunte Welten. Dabei müsst Ihr zwei grundverschiedene Aufgaben bewältigen. Einerseits scrollt der Bildschirm von unten nach oben: Hier zeichnet Ihr auf den unteren Bildschirm Wolken, welche Baby-Mario zu diversen Münzen lenken – Combo-Ketten-Sammlungen spendieren massig Punkte. Im zweiten Teil bewegt sich der Bildschirm klassisch von links nach rechts – Yoshi prescht wie in "Gum Shoe"-Manier (NES-Lightgun-Klassiker) unaufhaltsam vorwärts. Wenn Ihr auf den putzigen Helden tippt, hüpft er über Abgründe – selbst der Zappelsprung kommt zum Einsatz. Feindliche Gegner entsorgt Euer Zweierteam, indem Ihr Blasen um den Gegner malt oder direkt auf die Fieslinge tippt. Yoshi schmeißt dann zielsicher ein Ei auf die Abtrünnigen. Grafisch erinnert die Malerei an "Yoshi's Island" – Pastellfarben im Hintergrund lassen Nostalgiegefühle aufkommen. Das simple Spielprinzip geht jedoch in eine völlig andere Richtung und nutzt die DS-Fähigkeiten bravourös. *rf*

Advance Wars DS

Als General zieht Ihr mit Eurer Armee in das taktische Gefecht auf zwei Bildschirmen.

Handheld-Offiziere aufgepasst: Befehligt eine stolze Armee in Nintendos realistischem Strategiespiel. Der Doppelbildschirm wird dabei mustergültig genutzt: Denn neuerdings führt Ihr Bodentruppen und Luftregimente zur gleichen Zeit. So sendet Ihr ein Fluggeschwader auf die feindliche Basis und verteidigt gleichzeitig mit Panzern Euer markiertes Revier.
Die Optik fällt unspektakulär aus, fördert jedoch die Übersichtlichkeit bei regem Kriegstreiben – zudem fallen Eure Streitmächte dezent detailreicher aus. Intelligent Systems spendiert zudem einige neue Features. Es stehen neue und alte Befehlshaber zur Auswahl, auch Satelliten-Waffen kommen erstmals zum Einsatz. Selbst neue Spielmodi finden eifrige Soldaten: Die 'Survival'- und 'Combat'-Varianten fordern tapferen Kriegern neben den bekannten Kampagnen alles ab. Habt Ihr alle CPU-Generäle in den virtuellen Himmel geschickt, stellt Ihr Euch schließlich kabellos bis zu drei feindlichen Kumpels. Somit garantiert auch die neueste Inkarnation des Strategiehits extraordinären taktischen Spielspaß. *rf*





DS Strategie auf zwei Bildschirmen: Momentan geht es unten zur Sache.

Advance Wars DS

Nintendo DS

Entwickler:	Int. Systems, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Strategie
D-Termin:	2005

MANIAC-Prognose

Tolle Strategieschlacht auf zwei Bildschirmen mit netten Neuerungen.

HANDHELD-NEWS

Namco Museum


PSP Die 'Arrange'-Versionen nutzen das Widescreen-Format der PSP aus.


Namco Museum

Sony PSP

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Oldie-Sammlung
D-Termin:	nicht bekannt

MAN!AC-Prognose

Kompaktes Retro-Angebot mit netten Update-Fassungen, aber wenig Pfiff.

Wieso DS-Besitzer von Namco übergangen wurden, ist eine interessante Frage – die PSP dagegen beglückt man mit der obligatorischen "Museum"-Zusammenstellung. Diesmal tummeln sich sieben frühe Automaten auf der UMD: "Pac-Man", "Dig Dug", "Galaga" und "New Rally-X" gibt's zusätzlich in einer aufgemotzten 'Arrange'-Fassung, "Ms. Pac-Man", "Rally-X" und "Galaxian" nur in der klassischen Form, die dafür in der Regel auch hochkant gespielt werden kann.
Die überarbeiteten Neuauflagen schwanken zwischen reiner Kosmetik und witziger Spielspaßerweiterung, die man aber nicht zwingend haben muss. Ob der Spaß bei uns erscheint, ist ohnehin fraglich, Importeure überlegen sich den Kauf. *us*

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Die Unglaublichen 2	THQ	Jump'n'Run	November
Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square-Enix	Action-Adventure	27. Mai
LEGO Bionicle – Labyrinth der Schatten	THQ	Action	April
LEGO Star Wars	Eidos	Action-Adventure	22. April
Mario Party Advance	Nintendo	Partyspiel	22. April
Mega Man Battle Network 5	Capcom	Action	10. Juni
Rapala Pro Fishing	Zoo Digital	Sportspiel	13. Mai
Shaman King: Master of Spirits	Konami	Action-Adventure	2005

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Bomberman DS	Ubisoft	Geschicklichkeit	2005
Castlevania DS	Konami	Action-Adventure	2005
Lost in Blue	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action-Adventure	2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	27. Mai
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	Action	2005
Yoshi's Touch and Go	Nintendo	Jump'n'Run	2005

Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Coded Arms	Konami	Ego-Shooter	3. Quartal
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Rennspiel	2005
Grand Theft Auto	Rockstar Games	Action	2005
Metal Gear Acid	Konami	Strategiespiel	2. Quartal
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	2. Quartal
Lumines	Ubisoft	Geschicklichkeit	2005
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	2. Quartal

Wipeout Pure

Zurück in die Zukunft: Sonys pfeilschneller SciFi-Raser orientiert sich an alten Tugenden.


PSP Waffen spielen zwar eine kleinere Rolle, krachige Einlagen gibt's trotzdem.

War die "Wipeout"-Serie auf PSone eine große Nummer, die ein ganzes Subgenre neu definierte, ging der bislang letzte Versuch weniger erfolgreich aus: Die PS2-Episode "Wipeout Fusion" verärgerte Fans mit unspektakulärer Technik und zahlreichen Änderungen, besonders der Schwerpunkt auf Waffeneinsatz bremste die Begeisterung.
Besser soll es das PSP-Debüt machen: In puncto Fahreigenschaften der futuristischen Flitzer orientieren sich die Entwickler wieder an den Anfangszeiten, jetzt steht erneut mehr Lenkkunst als dauernde Ballerei im Mittelpunkt – ein 'pures' Erlebnis eben.
Mit einem Dutzend Strecken (darunter vier aus den Vorgängern) und einem aufgebohrten 'Zone'-Modus dürfte für genügend Raserfutter gesorgt sein, in Zukunft verspricht Sony gar neue Pisten mittels Download und Memory Card.
Leider verpasste die US-Fassung knapp diese Ausgabe, laut Augenzeugenberichten kann die cool designte Optik aber tatsächlich halten, was die Screenshots versprechen: Dank pfeilschnellem Tempo und flottem Scrolling steht actionreichen Rennen und einer Rückkehr des echten "Wipeout"-Feelings voraussichtlich nichts im Wege. *us*

PSP Enge Kurven gehören dazu: "Pure" setzt wieder auf Fahrkunst.


PSP Tron lässt grüßen: Einige Strecken glänzen im coolen Retro-Look.


Wipeout Pure

Sony PSP

Entwickler:	Sony, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

MAN!AC-Prognose

Feine Zukunftsraserei mit dem Potenzial, die alte Klasse wieder zu erreichen.

Resident Evil 5

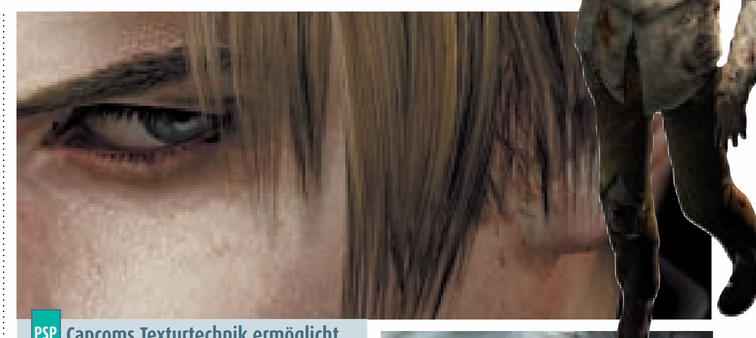
Die Sensation: Das nächste "Resident Evil" erscheint exklusiv auf Sonys PSP.

Sony gelang der große Coup: Capcom entwickelt "Resident Evil 5" exklusiv für die PSP. Die Horror-Überraschung erscheint voraussichtlich zeitgleich mit der Umsetzung der vierten Episode für die PS2. MAN!AC durfte als erstes Magazin weltweit Hand an eine frühe spielbare Preview-Fassung legen. Nach einem kurzen wie spannenden Intro überrascht der neueste Teil mit vielen Innovationen. So könnt Ihr jederzeit zwischen drei Ansichten wechseln: Zur klassischen Perspektive aus den alten Teilen gesellt sich der 3D-über-Schulter-Blick (wie in "Resi 4") sowie die komplett neue Ego-Sicht.

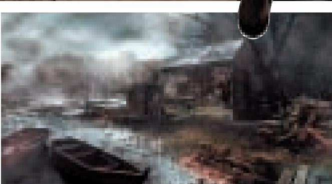
Den Mannen von Capcom gelang es tatsächlich, den grafischen Quantensprung der Gamecube-Version von "Resi 4" auf der PSP noch zu toppen. Mehr noch: Dank eigenentwickeltem Umbrella-Mapping wirken Oberflächen wie Haut, Waldböden oder Hauswände ultrarealistisch.

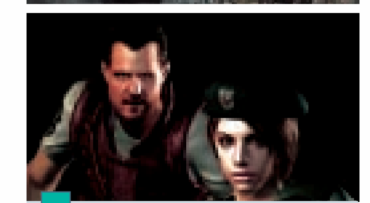
Mit dem ebenso innovativen 'Active Voice'-Feature könnt Ihr per eingebautem PSP-Mikrofon lautstark schallscheue Monster verscheuchen. Angeblich verstehen manche Ungetiere sogar Schimpfworte – in welcher Sprache ist aber noch unklar.

Beim ersten Anspielen kommt schnell die beklemmende "Resi"-Atmosphäre auf. Gebannt steuert Ihr die rätselhafte Heldin Ina Jan durch detaillierte Ruinen und ausladende gotische Gewölbe. Die Bombast-Grafik hat jedoch ihren Preis, denn die allseits bekannten Türanimationen sind wieder mit von der Partie. Ebenso kam eine neue Bedrohung ins Spiel: Denn der zum Anamorph-Syndrom mutierte T-Virus lässt Tote und Tiere in Echtzeit mit Gegenständen verschmelzen. So passiert es schon mal, dass die rettende Schreibmaschine an Euren Händen knabbert. Passt auch aufs Inventar auf: Hinter einem harmlosen Medikit kann sich auch ein Zombiehase verbergen, der beständig an der Lebensenergie knabbert. Negativ: Der Zweispieler-Coop-Modus via Wireless-LAN ruckelt wie kein Titel zuvor. Bizarr: "Ring"-Regisseur Hideo Nakata steuerte nervenzerfetzende Zwischensequenzen bei, in denen immer wieder das Wort "Irprapilal" auftaucht. *ts*

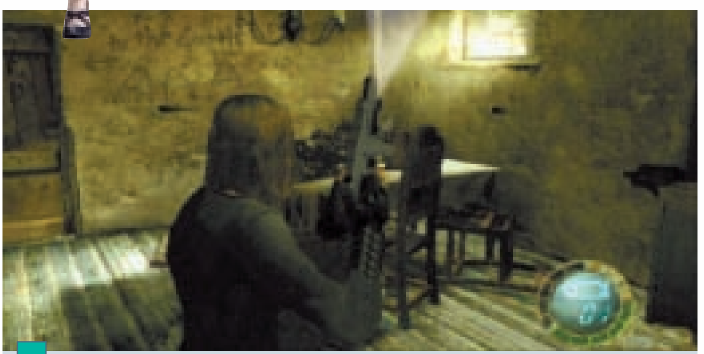


PSP Capcoms Texturtechnik ermöglicht realistische Hautdarstellung auf der PSP.

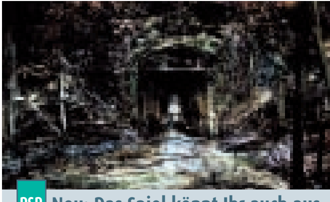




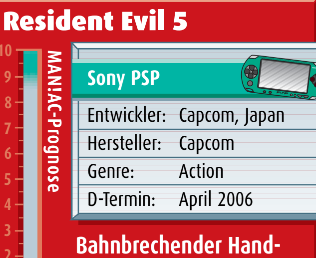
PSP Zwischensequenzen in Spielgrafik führen die verzwickte Story weiter.



PSP Mit der neuen Heldin Ina Jan wagten wir uns in düstere Keller, wo im Schein unserer montierten Lampe glotzende, vieläugige Monster umherhuschten.



PSP Neu: Das Spiel könnt Ihr auch aus Ego-Sicht erleben. Adrenalin pur!



Resident Evil 5

Sony PSP

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	April 2006

Bahnbrechender Handheld-Horror mit wegweisendem 'Voice'-Feature.



Tiger Woods PGA Tour



20 Minuten im Kampf mit dem Loch

Derzeit ist der Stylus wohl die Lösung, die bezogen auf Videogolf dem echten Leben am nächsten kommt – ein echter Schläger wäre ja auch zu groß für die Packung. Die Grundbewegung auf dem Touchscreen klappt nach einigen Versuchen soweit ganz gut, auch wenn Electronic Arts ruhig eine Übungsbahn für Anfänger hätte einbauen dürfen. Ärgerlicher und weit mehr als 20 Minuten lästig wird es, wenn der Ball erst einmal in der Nähe des Lochs gelandet ist: Ohne die Hinweise meines allwissenden Caddies gerät der Putt-Vorgang fast gänzlich zum Glücksspiel – und dann leistet sich der Knabe gelegentliche 'Keine Ahnung'-Aussetzer!



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 67 %
Sound 54 %
68 % Spielspaß

Golfspiel mit solidem Umfang und ungewöhnlicher Schlagsteuerung, aber einigen Ärgernissen.

Während Heimgolfer schon seit Jahren bei "Tiger Woods" nur noch mittels Analogknüppel Schwung holen, blieb im Handheld-Bereich die traditionelle Drei-Klick-Steuerung erhalten – bis jetzt. Zum DS-Debüt wirft EA Altbekanntes über Bord und setzt auf den Stylus: Tippt Ihr auf der Übersichtskarte das gewünschte Ziel des Balles an, dann geht's zum Schwungbildschirm. Dort zieht Ihr eine möglichst unverwackelte Kurve, die sowohl die Stärke des Schlags als auch den möglichen Drall bestimmt. Auch beim Putten finden sich einige Änderungen, denn nach Festlegen der Zielkreuzmarkierung müsst Ihr nun gar nicht mehr das Sportgerät anpacken – auf Knopfdruck erfolgt der Schlag dann automatisch.

Ansonsten orientiert sich das DS-"Tiger Woods" an den großen Brüdern, schrumpft Komplexität und Umfang aber auf Taschenformat: Sechs lizenzierte 18-Loch-Kurse bieten ausreichend Abwechslung. Ihr tretet zu einzelnen Runden an oder absolviert Duelle mit Profi-Golfern nach unterschiedlichen Matchregeln wie Skins, Loch- und Zählspiel. *us*

Ulrich Steppberger



Klar, der Touchscreen bietet sich für die Schwungsteuerung an. Insgesamt klappt's ja auch ganz ordentlich – aber wieso muss man auf die traditionelle Kontrollvariante immer gleich ganz verzichten? Optisch gefallen die Kurse mit Echtzeit-Ballflügen, wenn auch Umgebung und Spieler etwas grobschlächtig daher kommen. Ein paar echte Ärgernisse nerven aber sehr: Trotz zweier Bildschirme werden relevante Informationen zu unpassenden Zeitpunkten ausgeblendet (z.B. die Wind-Anzeige beim Schlag). Und das Putten klappt wie oben beschrieben nur mit starker Hilfe: Die Lage des Grüns ist anhand des fitzeligen Gitters in der 3D-Ansicht jedenfalls kaum zu lesen – findet Ihr Euch damit ab, lassen Umfang und Aufmachung wenig Wünsche offen.



Zwar wird das Geschehen auf beiden Bildschirmen ordentlich in Szene gesetzt, aber wirklich spielentscheidend wirkt sich das nicht aus – lediglich die ungewöhnliche Schwungsteuerung mittels Stylus wäre anders nicht machbar. Beim Putten kontrolliert sich's wiederum mit dem Kreuz besser.

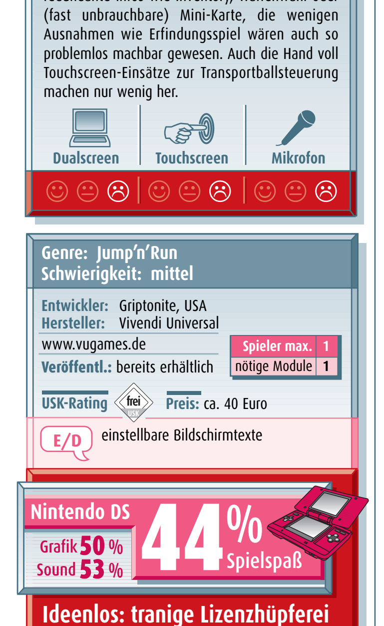
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Robots



DS Wohin des Weges: Rodney stapft durch abwechslungsarme Szenarien.

Hoffentlich steht "Robots" rückwirkend nicht als Prototyp für kommende DS-Umsetzungen: Hier habt Ihr es nämlich mit einer reichlich lieblosen Fast-1:1-Portierung der GBA-Vorlage zu tun. Optisch würde einen das schale Gehüpfe nicht mal auf dem kleinen Handheld-Bruder vom Hocker reißen. Die Alibi-Ergänzungen zu den DS-Fähigkeiten retten beim langatmigen Rumgelaufe wenig, zahlreiche Ärgernisse bremsen den kargen Spielfluss: Wenn selbst simple Gegner nur schwer zu treffen sind, nervt's einfach. *us*



Im unteren Bildschirm tummeln sich überwiegend redundante Infos wie Inventory, Waffenwahl oder (fast unbrauchbare) Mini-Karte, die wenigen Ausnahmen wie Erfindungsspiel wären auch so problemlos machbar gewesen. Auch die Hand voll Touchscreen-Einsätze zur Transportballsteuerung machen nur wenig her.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Griptonite, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.vugames.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 50 %
Sound 53 %
44 % Spielspaß

Ideenlos: tranige Lizenzhüpferei mit fader Optik und nervigen Macken.

Spider-Man 2



DS Nett gemacht: Spideys Aktionen wurden detailliert animiert.

Keine Experimente geht "Spider-Man 2" ein: Hinter der flüssigen Polygonoptik mit einem gut animierten Helden verbirgt sich ein recht simples Action-Adventure, das auch mit Bitmap-Grafik aus der Seitenansicht machbar wäre. Ihr lauft, schwingt und hüpft für gewöhnlich durch die Levels, verprügelt Ganoven und sucht diverse Gegenstände. In tendenziell unübersichtlichen Szenarien wird das öfters nervig, zumal die Bösewichte nicht immer gut zu treffen und Rücksetzpunkte Mangelware sind – nett, aber unspektakulär. *us*

Auf dem zweiten Bildschirm seht Ihr fast immer nur das Auswahlmenü für Spider-Mans Special Moves, die dank großer Flächen auch mit dem Daumen gut zu drücken sind – ansonsten braucht Ihr den Touchscreen fast nie. Spielerisch irrelevant, aber immerhin ein netter Gag bei Bosskämpfen: Diese werden auf dem unteren Display aus einer anderen Perspektive gezeigt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



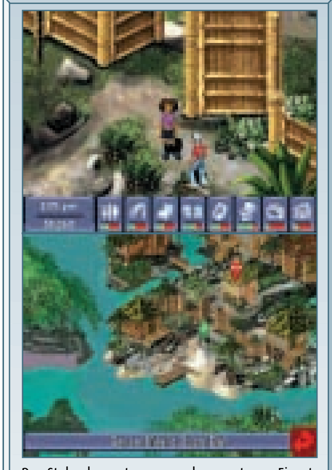
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 74 %
Sound 72 %
65 % Spielspaß

Solide Superheldenkost mit schickem Äußeren, aber ohne echte Highlights.

Die Urbz: Sims in the City



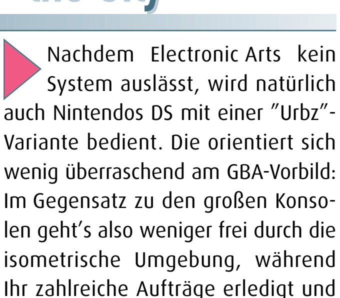
Der Stylus kommt zwar nur begrenzt zum Einsatz, macht die Menübedienung, Gespräche und ein paar Minispiele aber angehmer. Der zweite Bildschirm wird in der Regel für die Anzeige von Infos oder eine handliche Minikarte genutzt – unspektakulär, aber bei dieser Art von Spiel praktisch.

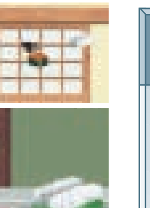

Dualscreen

Touchscreen

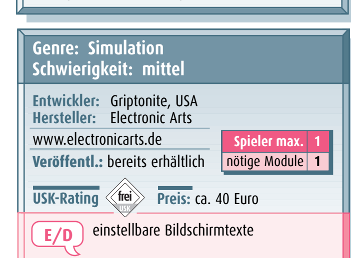
Mikrofon


Nachdem Electronic Arts kein System auslässt, wird natürlich auch Nintendos DS mit einer "Urbz"-Variante bedient. Die orientiert sich wenig überraschend am GBA-Vorbild: Im Gegensatz zu den großen Konsolen geht's also weniger frei durch die isometrische Umgebung, während Ihr zahlreiche Aufträge erledigt und dafür die Gewichtung der Gespräche etwas reduziert wurde.
Mehr Bedeutung haben dafür wieder die "Sims"-typischen Grundbedürfnisse Eures Bürgers, die regelmäßig versorgt werden müssen: Die habt Ihr stets via oberem Bildschirm im Blick, während der Rest an Daten unten angezeigt wird. Als weitere DS-Neuerung wurde ein neuer Beruf mit Touchpad-Bedienung eingeführt, außerdem entdeckt Ihr im Lauf des Spiels in der 'Spleißerinsel' einen exklusiven Schauplatz, auf dem Ihr ein virtuelles Haustier züchten könnt. *us*



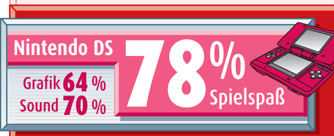


DS Der neue Sushikoch-Job wird über über Touchscreen-Einsatz gesteuert.



20 Minuten beim Urbz-Sitting

Meine kleine Freundin auf dem DS – ich nenne sie mal Schatzi – ist ein ganz schön aktives Mädel: Sie flitzt ständig aufgedreht durch Miniopolis, redet gerne mit allen Leuten und hat Spaß an den Aufgaben und Jobs, die sie so erlebt. Das macht auch mir Freude und lässt mich die Probleme in unserer Beziehung gelassener hinnehmen. Schatzi ist nämlich ganz schön pingelig, was ihre körperlichen und seelischen Bedürfnisse angeht: Alle paar Minuten verschwindet sie auf dem Klo oder in der Dusche, braucht einen Imbiss oder ihren Schönheitsschlaf. Manchmal kommt sie vor lauter Egopflege kaum noch dazu, etwas für die Karriere zu tun – ein Urb kann ganz schön anstrengend sein.



Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Griptonite, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating frei **Preis:** ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS Grafik 64 % Sound 70 % **78 %** Spielspaß

Knuffige Lebenssimulation, die zwar wenige, aber praktische DS-Verbesserungen bietet.

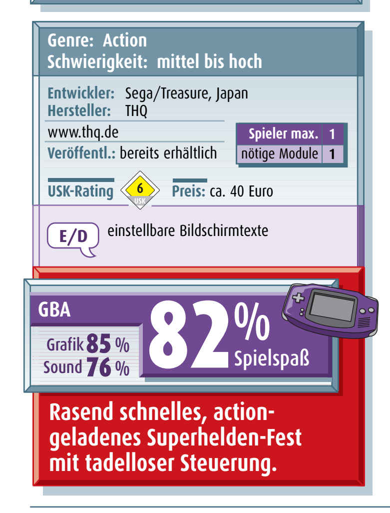


Ulrich Steppberger

Klein, aber fein sind die Änderungen beim DS-"Urbz": Klar, die schnuckelige Bitmap-Grafik reizt das System sicher nicht aus, ist aber auch so mit liebevollen Details vollgestopft. Und aus Touchscreen oder Doppelbild lässt sich natürlich wesentlich mehr machen. Aber auch so macht's eine Ecke mehr Laune als auf dem GBA: Durch das Auslagern der PDA-Anzeigen und die praktische Einführung einer Minikarte kommt spürbar mehr Übersicht ins Spiel und macht Euch so das virtuelle Leben leichter. Der lästige Schwerpunkt auf den Grundbedürfnissen sorgt dagegen immer noch für gelegentliche Nervereien. Und leider kommen die DS-Neuerungen wie die Insel erst relativ spät im Abenteuer zur Geltung. Trotzdem: Update gelungen, Spiel macht Spaß.



20 Minuten, um mit Raketenantrieb über den Wolken zu düsen. 20 Minuten, um einem Oberschurken die Tour zu vermasseln. Kurzum: 20 Minuten, um die Welt zu retten. Nicht möglich, glaubt Ihr? Ist es doch! Mit Astro Boy geht's in atemberaubendem Tempo von einem Brandherd zum nächsten. Gerade noch via infernalischem Laserbeam einem gigantischen Blecheimer die Leitungen angeschmort, steigt der patente Knirps in die Lüfte und öffnet plötzlich eine Klappe am blechernen Hinterteil. Er wird doch nicht... Nein, zum Glück nicht. Denn anstatt der menschlichen Gewohnheit der unappetitlichen Luftverschmutzung, knattert dem Feindespack eine kernige MG-Salve um die Ohren.



Astro Boy Omega Factor


GBA Astro sieht Sterne: Robo-Spinne Magnamite grillt den knuffigen Kerl.

Nach dem durchwachsenen Kinderabenteuer für die PS2, baut Sega bei "Omega Factor" auf die Hilfe der Action-Experten von Treasure. Und prompt entlockt der angeschlagene Riese der gewichtigen Manga-Lizenz ein prall gefülltes Action-Feuerwerk.

Ihr düst mit dem infantilen Superhelden durch die Lüfte, packt Euren Fingerkuppen-Laserstrahl aus oder zückt die Plastikfäuste. Auf Robotergegner jeder Form und Farbe (Bienen, Fledermäuse, etc.) lasst Ihr Schlag- und Kick-Serien los oder entfesselt auf Knopfdruck Astros Superattacken: Unter Maschinengewehrfeuer, Super-Laser oder prasselndem Punch-Stakkato gehen selbst die dicksten Zwischen- und Endbosse in die Knie. Da gerade diese Sorte in Astros farbenfroher Welt reichlich vertreten ist, eilt Ihr von einem Obermotz-Scharmützel zum nächsten. Für gelegentliche Verschnaufpausen sorgt ein gemütlicher Plausch mit den Nebencharakteren oder der erweiterte Einsatz der Raketenfüße: So rast Ihr in schwindelerregende Höhen und weicht gefährlichen Energiebarrieren aus. *ms*


GBA Treasure kann's nicht lasssen: Auch Astroboy ballert horizontal.


GBA Via Schultertaste entlockt Ihr Eurem Helden einen Spezial-Laser.

Matthias Schmid



Schnell, schön, spektakulär! Musste ich mich für die letzte Ausgabe mit Astro Boys langatmigen PS2-Ausflug herumschlagen, war "Omega Factor" die positive Überraschung des Monats. Die Baller-Könige von Treasure verpassten dem harmlos wirkenden Knirps einen knallharten Action-Anstrich. Dabei habt Ihr jederzeit die Wahl, ob Ihr der anrückenden Horde mit Fausteinsatz heimleuchtet oder Euch auf Astros Spezialattacken verlasst: Energiestrahlen-Angriffe und Baller-Infernos brennen auf dem GBA ein wahres Effektfeuerwerk ab. Zwar währt der 2D-Spaß mit nur sieben Arealen Umfang nicht besonders lang, dafür motivieren Auflevel-System und zahlreiche versteckte Charaktere zur erneuten Superheldenkarriere. Auf, auf und davon!

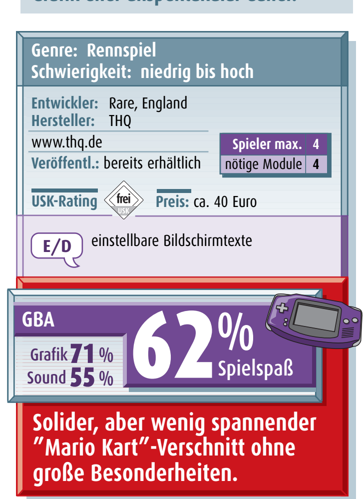
Banjo Pilot

Während Microsoft noch immer auf ein zweites greifbares Xbox-Produkt von Rare nach "Grabbed by the Ghoulies" wartet, bekommt THQ in Sachen GBA wenigstens regelmäßig Nachschub von den öffentlichkeitsscheuen Engländern: Als jüngstes Modul steht "Banjo Pilot" parat.

Von den Hüpforgien der früheren Auftritte hat der namensgebende Bär genug, jetzt versucht er sich als Rennfahrer: Da es normale Flitzereien wie Sand am Meer gibt, steigt die Rare-Sippe in wendige Flugzeuge und rauscht durch die Luft – der Unterschied zu "Mario Kart" & Co. hält sich derweil in Grenzen, da die vertikale Achse nur beim Aufsammeln der Extras ins Spiel kommt.

Grafisch sieht's dank kluger Mode-7-Nutzung unspektakulär und hübsch aus, ansonsten wird absolute Standardkost geboten: Bis auf die mittelprächtigen Boss-Duelrennen gibt's nichts Neues – kann man spielen, muss man aber nicht. *us*


GBA Trotz nettem 3D-Effekt kommt die Grafik eher unspektakulär daher.

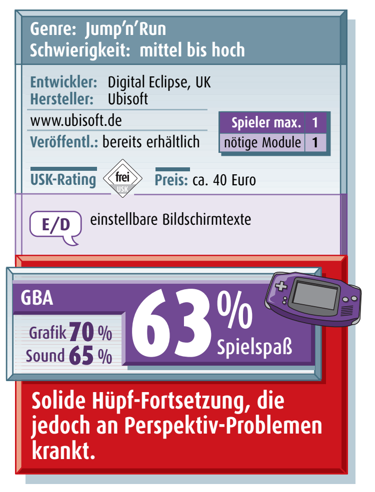


Rayman Die Rache der Hoodlums

Nach der missglückten DS-Portierung vom N64-"Rayman" (Test in MAN!AC 04/05) gönnt Ubisoft dem GBA einen komplett neuen Teil, der in puncto Story direkt an Episode 3 anschließt. Allerdings geht's bei "Die Rache der Hoodlums" erstmals nicht mehr in traditioneller Seitenansicht zur Sache: Jetzt hüpft und kämpft Ihr unter Einsatz einer isometrischen Perspektive.

Ähnlichkeiten zu den "Spyro"-GBA-Abenteuern sind nicht zufällig, stammen diese doch ebenfalls von Digital Eclipse. Leider funktioniert das Konzept bei "Rayman" weniger, weil das limitierte Sichtfeld öfters für Fehlhüpfer sorgt und bereits die kleinen Gegner durch pingelige Kollisionsabfrage schwer zu treffen sind. Da hilft auch die nette Idee, dass erstmals Globox bei Quasi-Schleichaufgaben spielbar ist sowie die hübsche Optik nur bedingt. Schade, aber traditionell war "Rayman" einfach ein ganzes Stück besser. *us*


GBA Wohin des Weges? Die Ansicht macht Euch öfters das Leben schwer.



Die Biene Maja: Süßes Gold



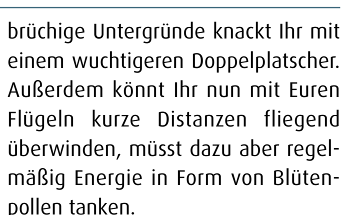
GBA Mini-Rätsel: Rollt Euch einen Schneeball, um nach oben zu kommen.



GBA Absturzgefahr: Die wackligen Holzplattformen drehen sich bei Belastung.

"Die Biene Maja: Süßes Gold" ist das zweite GBA-Abenteuer der Zeichentrickheldin und entstand wieder bei den deutschen Handheld-Profis Shin'en. Beinahe wäre die kinderfreundliche Hüpferei in den Turbulenzen der Acclaim-Pleite auf ewig verschollen, hätte nicht Midway die Rechte losgeeist.

Erneut geht's durch 60 in alle Richtungen scrollende Bitmap-Levels in sechs Welten: Stets ist es das Ziel, den Ausgang aus dem Abschnitt zu finden, ohne in tückische Abgründe zu fallen oder von unfreundlichen Insekten gebremst zu werden. Zum Glück hat Eure Biene ihre Fähigkeiten ausgebaut: Hüpfspiel-üblich setzt Ihr die meisten Gegner mit einem Sprung auf den Kopf außer Gefecht, besonders hartnäckige Burschen und brüchige Untergründe knackt Ihr mit einem wuchtigeren Doppelplatscher. Außerdem könnt Ihr nun mit Euren Flügeln kurze Distanzen fliegend überwinden, müsst dazu aber regelmäßig Energie in Form von Blütenpollen tanken.



Erreicht Ihr das Ende einer Welt, besteigt Ihr einen Schmetterling und fliegt durch einen Hinderniskurs, an dessen Ende die gesuchten Honigtöpfe warten. Nicht fehlen dürfen natürlich zahllose versteckte Räume und Abschnitte, in denen Ihr Blüten sammelt, die wiederum einige Extras freischalten. *us*

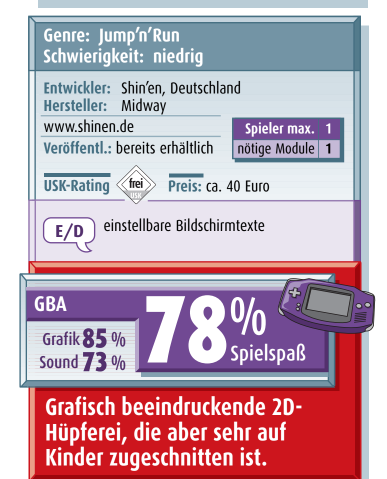
Ulrich Steppberger

Wer das Kind in sich nicht findet, der ist bei "Biene Maja" an der falschen Adresse: Die niedliche Hüpferei richtet sich nämlich noch deutlicher an jüngere Semester als der Vorgänger. Das klappt vor allem dank einfacherer Levels sehr gut, reduziert aber leider zugleich den Reiz für ältere Zocker. Zwar wurde das fade Memory von damals durch die ansprechendere Schmetterlingsfliegerei ersetzt, doch insgesamt fällt das normale Abenteuer recht simpel und kurz aus. Was dafür auf jeden Fall wieder bestechen kann, ist die sehr leckere Optik, die mit ihren tollen Effekten und farbenfrohen Umgebungen zeigt, was auf dem GBA geht. So ist "Süßes Gold" das ideale Spiel, um den Nachwuchs zu versorgen, gereiftere Hüpfspieler kommen etwas kurz.



20 Minuten
mit Maja und Willi

Oder genauer gesagt: mit Maja oder Willi. Denn welche der beiden kleinen Bienen Ihr spielt, wird zu Beginn entschieden und steht dann dauerhaft fest – ein Wechsel während des Abenteuers ist nicht möglich. Das ist zwar schade, macht aber nichts, denn beide Brummer haben exakt die gleichen Fähigkeiten. Wer nach den kurzen Einführungslevels nur stets geradlinig zum Ziel rennt, hat außerdem als erwachsener Zocker tatsächlich nur wenig vom Spiel. Wer dagegen gerne Geheimnisse aufspürt, hat viel zu tun: Suchzeiten von 20 Minuten pro Level sind dann keine Seltenheit.

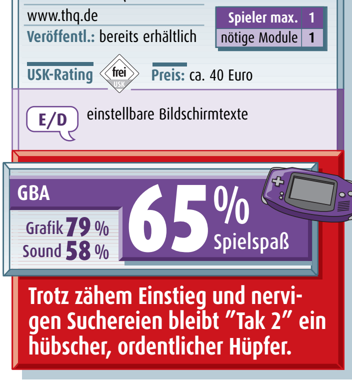


Tak 2: Der Stab der Träume

Muss der pfiffige Ureinwohner schon auf PS2, Xbox und Cube dem Stab der Träume hinterherhetzen, ist das wertvolle Relikt nun auch auf dem GBA nicht aufzutreiben. So stiefelt Ihr durch blühende Dschungellevels und muffige Sümpfe, kloppt mit Eurem Holzstab diversen Albtraumkreaturen auf die Mütze und sammelt fleißig Traumelixier. Ist Euer Kessel voll, wechselt Ihr per Schultertaste in die Parallelwelt, wo geheimnisvolle Leuchtkugeln und bisher versteckte Plattformen auf den findigen Tak warten. Dank Zaubertrank erhält der Bursche zusätzliche Buddel-, Sprung- und Rollfähigkeiten – so erreicht Ihr neue Abschnitte. Leider erschweren das holprige Tutorial sowie das gänzliche Fehlen von Tipps und das damit verbundene Suchen nach dem richtigen Weg den problemlosen Einstieg in die bunte Wunderwelt. Dank genauer Steuerung und hübscher Optik werden Hüpfspiel-Liebhaber dennoch nett unterhalten. *ms*



GBA Tak hüpft und knüppelt sich durch knallbunte Wald- und Wiesenwelten.



Genre-Sterben

Ich muss heute ein paar Worte zu Eurem Bericht über das Sterben der Genres niederschreiben. Ich weiß nicht, wer das von Euch verfasst hat, aber recht herzlichen Dank für diese kleine Notiz. Derjenige hat mir und sicher auch anderen Zockern aus der Seele gesprochen. Dieser Artikel hätte auch größer ausfallen dürfen.
Ich trauere jedenfalls den klassichen Adventures, Jump'n'Runs usw. hinterher. Bei den Entwicklern geht es anscheinend nur noch um mehr: mehr von allem, mehr Polygone, mehr von allen Genres in einem Spiel. Mich können die neuen Jump'n'Runs großteils nicht so begeistern wie die von früher – z.B. "Sonic" auf dem Mega Drive. Der Spielspaß wird von den Entwicklern oftmals völlig vergessen. Schon mal was von 'Weniger ist mehr' gehört?
Die meisten Spieler haben so ihr Faible für bestimmte Genres, selten mag jemand wirklich alle Genres. Ich spiele z.B. keine Shooter und die Ego-Perspektive hasse ich wie die Pest. Nun habe ich mir "Sudeki" für die Xbox gekauft. Das Spiel ist auch gar nicht schlecht, bis ich zu einem Punkt kam, wo ich aus der Ego-Perspektive ballern muss wie ein Bekloppter. Toll, das hat mir ja richtig Spaß gemacht! So viel Spaß, dass ich das Spiel bis heute nicht mehr angefasst habe. Einer, der gerne Shooter spielt, hat natürlich nicht unbedingt Lust auf Rätsel oder ähnliches. Ich habe jedenfalls festgestellt, dass es in meinem Bekanntenkreis zum Teil so ist, dass man sich ein angepriesenes Top-Spiel kauft und später nur ein 'nicht schlecht' hört, weil diese Titel oftmals nicht Fisch, nicht Fleisch sind. Natürlich möchte auch ich nicht mehr die Optik vom Mega Drive sehen müssen, das gebe ich gerne zu. Aber ich will Spielspaß und mich nicht durch ein Spiel quälen müssen, weil es wieder Elemente beinhaltet, die ich nun gar nicht mag.
Und noch etwas: "Metal Gear Solid 3" ist bewertungsmäßig ein absolutes Killerspiel – oder Film, das ist mir noch nicht ganz klar. Mein Wunsch an die Entwickler: Macht doch künftig bei Spielen wie z.B. "Final Fantasy" nicht nur einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, sondern lasst uns auch entscheiden, ob man es als RPG, Adventure, Shooter etc. zocken will – sofern das technisch möglich ist.

Lothar Barwa, via E-Mail

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Helle Aufregung im Online-Forum – "Mafiöse Strukturen oder MAN!AC-Verarsche", war zu lesen. Stein des Anstoßes: das Preview von "Der Pate", bei dem uns die falschen Bildschirmfoto-Bezeichnungen durchrutschten. Die Screenshots stammen weder von PS2 noch Xbox. Von welchem System die Bilder sind (es könnten auch PC- oder Xbox-2-Fotos sein), war nicht abschließend zu klären. Korrekt wäre gar keine Systemangabe gewesen.

UPDATE: Das oft als "Ico"-Nachfolger bezeichnete "Wanda and Colossus" heißt bei uns "Shadow of the Colossus".

MEA CULPA: Bei den Tipps zu "Gran Turismo 4" hat sich ein falsches Bild eingeschmuggelt, auf Seite 103 gibt's das richtige zu sehen.



Positive Entwicklung

Noch vor etwa zwei Jahren hätte ich Eurer Zeitschrift am liebsten die Einstellung gewünscht. Nachdem es mit der Video Games Anfang 2001 vorbei war und viele Leser in Euer Lager wechselten, wurde bei Euch einfach innovationslos weitergemacht – durch die neuerliche Monopolstellung im Multiformat-Bereich bestand ja keinerlei Handlungszwang. In der darauffolgenden Zeit war für mich oftmals der einzige Grund, die MAN!AC zu kaufen, die Tatsache, dass ich alle Ausgaben seit der 11/93 komplett habe und die Sammlung fortführen wollte. Um ein Beispiel zu nennen, wie am Leser vorbei geschrieben wurde, seien hier die Tagebücher von Big Blue Box ("Project Ego" bzw. "Fable") erwähnt, die 13 (!) Monate fortgeführt wurden, obwohl sie wirklich niemand lesen wollte – es wurde meines Wissens sogar mal erwähnt, dass ein Großteil der Redaktion die Geschichte für Murks gehalten hat (hoffe ja, dass der damals Verantwortliche daraufhin seinen Hut nehmen musste).
Tja, und in den letzten Monaten dann scheinbar Unfassbares: Die einst verstaubte MAN!AC erscheint in neuem Glanz. Der Heftumfang wurde aufgemotzt, es werden interessante Specials über die Szene gemacht (der Akihabara-Bericht war spitze), die Retro-Ecke wird weitergeführt und erweitert (als Tribut an die langjährigen Stammleser), es wird eine mittlerweile ordentliche DVD beigefügt, das Ganze bekommt ein schickes, wenn auch überladenes Cover verpasst, und nicht zuletzt sank der Preis auf 3,99 Euro. Respekt, es geht doch! Auch wenn ich die Veränderungen in der Notwendigkeit, der Konkurrenz die Stirn zu bieten, begründet sehe, und Ihr dieser demzufolge immer ähnlicher werdet, sehe ich die erwähnten Verbesserungen als durchweg positiv an. Mein Tipp für die Zukunft: Hört an dieser Stelle nicht auf wie einst! Bleibt bemüht, dem Leser noch mehr Service, Informationen und Betätigungsmöglichkeiten rund um sein Hobby zu bieten. (...)
Ich hoffe, die positive Entwicklung bleibt bestehen. In diesem Sinne alles Gute für die nächsten Jahre!

Paul S. Piegsa, via E-Mail

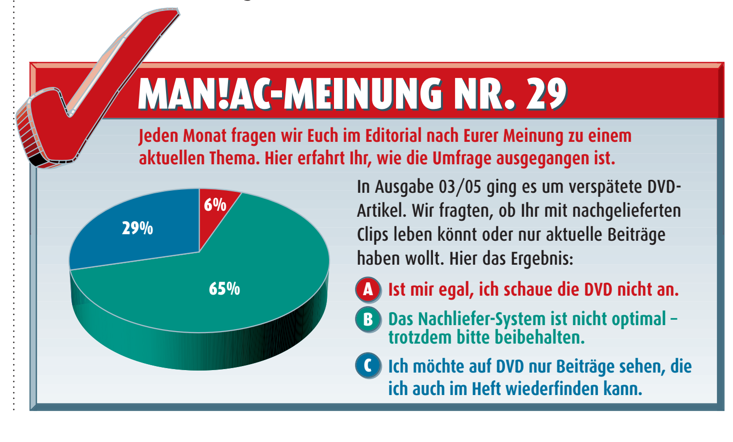
! Es freut uns, dass die Weiterentwicklung der MAN!AC in den letzten Monaten positives Feedback findet. Natürlich sind nicht alle inhaltlichen Experimente in der Vergangenheit – wie das Entwickler-Tagebuch – erfolgreich verlaufen. Immerhin hatten wir den Mut, sowas 'exotisches' zu probieren. Und natürlich arbeiten wir künftig daran, die MAN!AC noch lesenswerter und interessanter zu gestalten.

Pro Resident Evil 4

Ich wollte mich mal zum Thema "Resident Evil 4" melden. Ich kann die Kritik von Uwe in der letzten Ausgabe absolut nicht verstehen. Ich als "Resi"-Zocker der ersten Stunde habe mir extra für Teil 4 einen Gamecube samt Import-Spiel und passendes Equipment gekauft, um diese Software-Perle in perfekter Bild- und Tonqualität zocken zu können. Nach anfänglichem inneren Zwiespalt (ungewohntes Spielgefühl), habe ich mit jeder weiteren Spielminute gemerkt, wie durchgestylt das Spiel ist und dass sich die Hersteller endlich wei-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 29



MAN!AC-Leser Hans-Martin Lang und sein Beitrag zum "Resident Evil 4"-Hype – ein dickes 'Dankeschön!' dafür von der gesamten Redaktion.

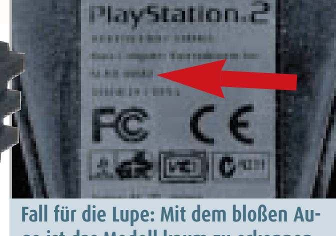
terentwickelt haben. Egal ob die neue Perspektive, die Spielgeschwindigkeit oder der höhere Action-Anteil – das Spiel geht einfach nur locker von der Hand und zog bis jetzt jeden meiner Bekannten in seinen Bann. Darunter waren auch Leute, die sonst nie spielen. Bei jedem weiteren Akt habe ich festgestellt, dass die Entwickler dem vorigen noch eins obendrauf gesetzt und neue, noch spektakulärere Gegner integriert haben. Egal, ob Leon dabei aus 20 Meter Höhe von einem Turm herabspringt, ohne sich etwas zu brechen oder im Eiltempo wie unter Drogen eine Leiter emporsteigt – die teils unrealistische Darstellung dient letztlich nur dem Spielfluss und damit auch dem Spielspaß. Darüber können sich die Leute aufregen, für mich handelt es sich um ein Videospiel, das mir Spaß bereiten soll. Gleiches gilt auch für die Power-Up-Symbole etc. So etwas zu kritisieren, spiegelt meiner Meinung nach die Unerfahrenheit mancher Spieler wider. Ich achte bei manchen Titeln (überwiegend PC-Software) auch sehr auf realistische Darstellung der Umwelt, Physik und Animationen, nur muss man dabei zwischen den einzelnen Genres unterscheiden. Meiner Meinung nach hat Capcom sich mit "Resident Evil 4" selber übertroffen und das Produkt sinnvoll weiterentwickelt. Für mich hat sich die Investition gelohnt, ich hatte lange nicht mehr so ein intensives Spielerlebnis – und das plattformübergreifend. "Silent Hill 4" ist dagegen ein typisches Beispiel, was passieren kann, wenn ein Produkt nicht weiterentwickelt wird.

Philippe, via E-Mail

KNOWHOW

HD-Rekorder für Sonys EyeToy

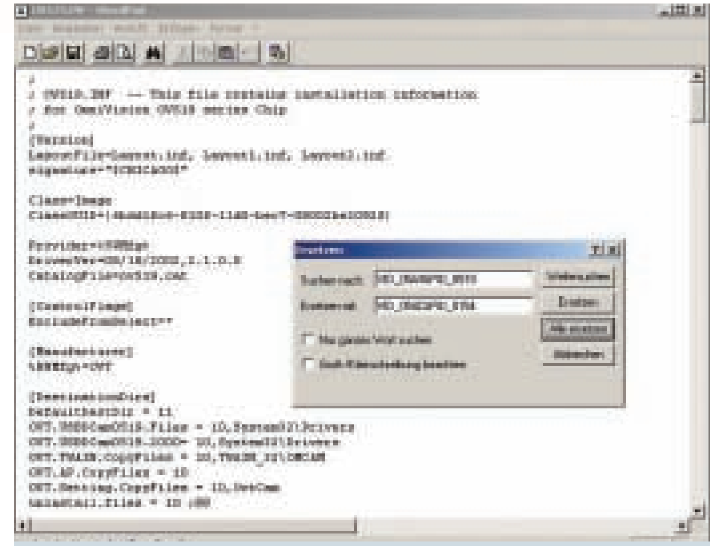




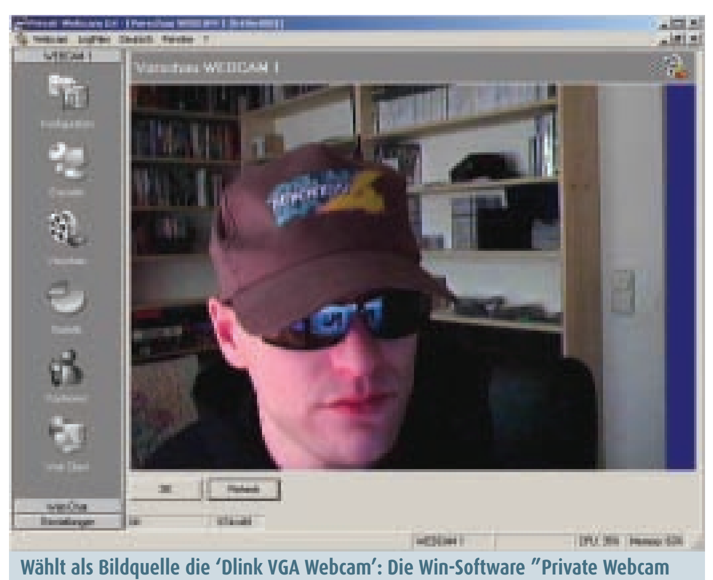
Fall für die Lupe: Mit dem bloßen Auge ist das Modell kaum zu erkennen.

Die EyeToy-Cam bietet klasse Qualität, leider funktioniert sie nur auf der PS2 und deren Speicher reicht gerade mal für wenige Sekunden: Wäre es nicht praktisch, das Sony-Zubehör am PC zu betreiben? Ihr könntet sie nicht nur als PC-Webcam nutzen, sondern auch Video-Botschaften von über einer Stunde auf Festplatte aufzeichnen. Mit einem Notebook sind so gar audiovisuelle Urlaubstagebücher möglich: Datels "MAX Media Creator" wandelt Eure Filme dann wieder ins PS2-Format – brennt sie auf CD-ROM und schickt sie Euren Freunden!

Installation: Dank USB-Schnittstelle steckt Ihr EyeToy problemlos an den PC, was fehlt, ist der nötige Treiber.


Technisch sind die Dlink- und Logitech-Cam identisch: Mit einem Texteditor tauscht Ihr in der Datei OV519.inf die Modellkennung von Dlink-Cam und EyeToy.

Zum Glück gibt's eine technisch baugleiche Webcam von Dlink: Surft auf http://support.dlink.com und downloaded den Treiber für das Modell 'DSB c310' (Version 110). Nun macht Ihr die Software mit EyeToy kompatibel, dazu braucht Ihr die Modellnummer Eurer Kamera: Ihr findet sie an der Bodenplatte, sie lautet SLEH-00030 oder SLEH-00031. Speichert nun alle Treiberdateien des ZIP-Archivs in ein Verzeichnis und deaktiviert den Schreibschutz des Files OV519.inf. Dann öffnet Ihr es im Texteditor. Mit der Funktion 'Suchen und Ersetzen' tauscht Ihr die Modell-Kennung der Dlink-Cam mit der von EyeToy: Sucht nach der Zeichenkette 'VID_05A9&PID_8519' und ersetzt sie durch 'VID_054C&PID_0154'. Für das EyeToy-Modell SLEH-00031 setzt Ihr die Kennung 'VID_054C& PID_0155' ein. Der Rest ist simpel: Speichert die Datei, stöpselt EyeToy an den PC und installiert den Treiber!


Wählt als Bildquelle die 'Dlink VGA Webcam': Die Win-Software "Private Webcam Generation 4" bringt Eure EyeToy-Filme auf die Festplatte und ins Internet.

Cam-Software: EyeToy läuft mit den Treibern fehlerfrei, sogar Mikro, Betriebs- und Aufnahmelämpchen funktionieren ordnungsgemäß. Fehlt nur noch die passende Software: Unter www.webcam-software.de findet Ihr das für den Privatgebrauch kostenlose Programm "Private Webcam Generation 4", das alle gängigen Funktionen wie AVI-Rekorder, WWW-Anbindung, FTP-Client, Chat- und Konferenzschaltung bietet. *oe*

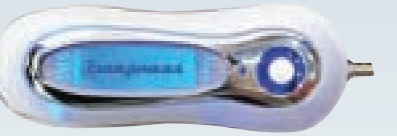
MPEG4-Player für GBA

In diesen Tagen soll das GBA-Modul "Play Yan" (ca. 65 Euro) in den Importhandel wandern, das MPEG4-Videos von SD-Karten spielt. Im GBA-Modus beträgt die Auflösung 240 x 160 Pixel, DS-Fans genießen 256 x 192 Pixel. Im MP3-Modus unterstützt das Zubehör variable Bitraten von 30 bis 320 kbps.



Mehr MP3-Power

Datel verkauft eine verbesserte Variante des PS2-kompatiblen MP3-Sticks "Ultimate Digital Music Player": Das neue Modell ist etwas günstiger (75 Euro) und verfügt jetzt über einen doppelt so großen Speicher (256 MB). Natürlich bietet der Nachfolger alle bekannten Features wie Voice-Rekorder für bis 36 Stunden, ID3-Tag-Display und USB2.0-Unterstützung.



Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

Starter Pack

Madrics' vierteiliges Einsteigerpaket enthält RGB- sowie LAN-Kabel, ein Pad und einen USB-Adapter. Das RGB-Scartkabel mit Cinch-Weiche kommt leider ohne optischen Soundausgang daher. Auch die beiliegende Netzwerkstrippe ist mit drei Metern etwas kurz geraten. Der enthaltene silberne Controller Q3 ist äußerlich baugleich mit dem XS Pad von Bigben und liegt somit gut in der Hand. Die Analogsticks überzeugen – weniger dagegen die schwergängigen Buttons und Schultertasten sowie das ungenaue Steuerkreuz. Abgerundet wird das Angebot von einem USB-Adapter für den Expansionsport am Pad. Praktisch: So lassen sich Spielstände von der Xbox-Festplatte auf USB-Stick ziehen.

Hersteller:	Madrics
System:	Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Mehr oder weniger nützliches Einsteiger-Pack mit durchschnittlichem Controller, Netzwerk- sowie Scartkabel. Der praktische USB-Adapter bannt Spielstände auf USB-Sticks.

MAN!AC Wertung ✓✓✓(✓✓)

Multiplayer Adapter

Speed Links Multitap-Adapter passt gleichermaßen an die alte wie die neue schmale PS2. Vier Controller samt Memory Card finden Anschluss. Witzigen Mehrspieler-Gefechten steht also nichts mehr im Wege.

Hersteller:	Speed Link
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 18 Euro

Nützliches Multiplayer-Zubehör für neue und alte PS2-Modelle. Dank Kompatibilität, guter Verarbeitung und sehr günstigem Preis empfehlenswert.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

4 Player Game Switch

Xbox-Heimnetzwerke sind mit Speed Links 'Game Switch Box' kein Problem mehr. Der grün-durchsichtige Ethernet-Hub kommt mit eigener Stromversorgung daher und verbindet vier Xboxen via Netzwerkkabel. Einfach anstöpseln und los geht's. Multiplayer-Matches z.B. mit dem zweiten oder dritten "Splinter Cell"-Teil, "Halo" oder "Project Gotham Racing" sind also kein Hexenwerk mehr.



Hersteller:	Speed Link
System:	Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Praktischer Plug-and-Play-Ethernet-Hub für heimische LAN-Matches für bis zu vier Xbox-Konsolen. Lediglich Netzwerkkabel müssen separat erworben werden.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓(✓)

Airflo XL

Das Airflo-Pad eignet sich besonders für große Hände und besitzt statt Rumble-Motoren einen Ventilator mit zwei Stufen. Dank Lüftungslöchern an der Innen- und Außenseite der Griffe sind schwitzende Hände beim Zocken kein Thema mehr. Bei höherer Stufe stört allerdings der laute Ventilatormotor. Das Pad benötigt zusätzlich einen USB-Anschluss an der PS2. Airflo gibt's auch kabellos sowie für die Xbox.



Hersteller:	Nyko
System:	PS2, Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Großer PS2-Controller mit integrierter Ventilatorkühlung in zwei Stufen. Drei Meter Kabel, gute wenn auch leichtgängige Analogsticks und exakte Tasten überzeugen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓(✓)

PS2 Lightgun

Die schwarze Knarre liegt gut in der Hand und bietet neben Autofeuer auch automatisches Nachladen. Nett, aber laut: der Rückstoß beim Ballern. Wegen der wuchtigen Form ist längeres Spielen anstrengend. Die knackigen Tasten wiegen nicht ganz das schlecht positionierte Steuerkreuz auf. Ebenso ist die C-Taste am hinteren Lauf-Ende schwer erreichbar. Volle GunCon-Kompatibilität gehört zum Standard.

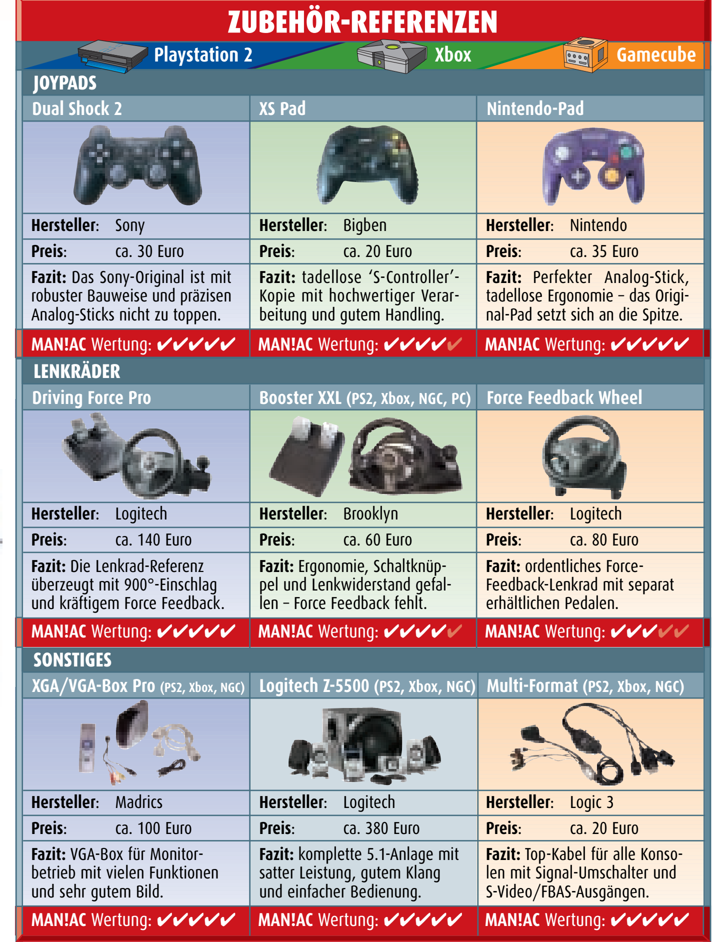


Hersteller:	Speed Link
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 25 Euro

Wuchtige PS2-Knarre auch für 100Hz-TVs mit zuschaltbarem Autofeuer, Nachladefunktion sowie Rückstoß beim Feuern. Negativ fallen schwammiges Steuerkreuz und C-Taste auf.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓(✓)

ZUBEHÖR-REFERENZEN



Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓(✓)	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓(✓)	MAN!AC Wertung: ✓✓✓(✓✓)
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Anaconda-Minispiel:
Im Level '1990 Siberia' könnt Ihr ein 'Anaconda'-Spielmodul finden. Der Datenträger liegt auf einem Regal im Hauptgebäude westlich des Dammes. Ihr aktiviert das an "Snake" angelehnte Minispiel, indem Ihr die Option 'Temporal Uplink' auswählt und den 'Reload'-Knopf betätigt. Mit ← und → steuert Ihr Eure Schlange, mit der Aktionstaste bekommt das Kriechtier einen passablen Geschwindigkeitsschub.

AstroLander-Minispiel:
Im normalen oder harten Schwierigkeitsgrad könnt Ihr im Level '2019 NeoTokyo' ein weiteres Minispiel aufstöbern. 'AstroLander' wartet im linken Schließfach der Lagerhalle in der Forschungseinrichtung auf Euch. Den "Lunar Lander"-Klon aktiviert Ihr mit dem Kommando 'Reload' unter der Option 'Temporal Uplink'.

RetroRacer-Minispiel:
Der harte Schwierigkeitsgrad schließlich belohnt Euch mit einem 'RetroRacer'-Modul. Im Level '2315 Robot Factory' gibt es einen Bunker mit zwei Rampen. Unter der einen liegt ein Rüstungs-Item, unter der anderen das Minispiel. Den ulkigen Raser startet Ihr mit dem 'Reload'-Knopf unter der Option 'Temporal Uplink'.

Team Circus:
Das neutrale 'Team Circus' könnt Ihr mit allen Spielern außer Spieler 1 auswählen. Sämtliche Teilnehmer bis auf einen müssen in einem Team-Szenario ein beliebiges Team gewählt haben. Während der letzte Spieler sein Team auswählt, annulieren alle anderen ihre Teams. Habt Ihr das Timing richtig hinbekommen, startet das Spiel und gibt allen teamlosen Spielern das 'Team Circus'.

DEVIL MAY CRY 3: DANTES AWAKENING

Alles freischalten:
Haltet im Startmenü die folgenden Tasten gedrückt und rotiert mit dem linken Analogstick, bis Ihr ein akustisches Signal hört. So schaltet Ihr auf einen Schlag sämtliche Modi, Kostüme und Galerien frei.

L1 L2 R1 R2

Waffen satt:
Die folgende Liste verrät Euch, welche Teufels- und Feuerwaffen Ihr Euch in den Bosskämpfen und Levels von "Devil May Cry 3" verdienen könnt. Manche Waffen bekommt Ihr automatisch nach Siegen, andere müsst Ihr suchen.

Agni & Rudra
besiegt Agni und Rudra am Ende von Mission 5

Beowulf
besiegt Beowulf am Ende von Mission 11 und hebt die Waffe am Beginn von Mission 14 auf

Cerberus
besiegt Cerberus am Ende von Mission 3

Force Edge
diese mächtige Klinge kommt mit DMC1 Dante, dem mantellosen DMC1 Dante sowie LDK

Nevan
besiegt Nevan am Ende von Mission 9

Yamato
Yamato könnt Ihr lediglich in Level 19 benutzen, wenn Dante vom Boss gepackt wurde

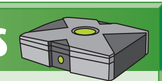
Artemis
bringt alle Items an der Statue der schweigenden Göttin in Mission 6 an

Kalina Ann
besiegt Lady in Mission 16

Shotgun
die Shotgun hängt in der dritten Mission an der Wand

Spiral
Spiral liegt auf einer Plattform im unterirdischen See in Mission 9

STAR WARS KOTOR: THE SITH LORDS



Die Höhle der Erfahrung:
Ideal zum Aufleveln Eurer Jedi-Bande ist die Shyrack-Höhle auf Korriban geeignet. Hier findet Ihr im hinteren Höhlendrittel die Leiche eines Jedi, umgeben von einigen Säulen. Jedes Mal, wenn Ihr den toten Körper untersucht, erscheinen Hssiss-Krokomonster und strafen Eure Grabschändung. Diesen Vorgang könnt Ihr beliebig oft wiederholen: Tötet soviele Hssisse wie Ihr wollt und streicht die Erfahrungspunkte ein. Besonders effektiv lassen sich die Viecher mit dem dunklen Blitzsturm-Spruch wegbrutzeln.

Lichtschwert-Verdopplung:
Gebt einem Jedi aus Eurer Gruppe ein Lichtschwert und bearbeitet es an einer Werkbank. Tauscht den Farbkristall aus und baut die Klinge wieder zusammen. Jetzt legt Ihr das Schwert nochmal auf eine Werkbank, geht wieder in die Farbkristall-Auswahl und betätigt nochmal **X**, ohne etwas zu verändern. Ein zweiter Lichtsäbel liegt in Eurem Inventar. Speichert Euer Spiel und ladet den Spielstand, um das verdoppelte Schwert dauerhaft in Euren Besitz zu überführen. Auf diese Weise könnt Ihr mächtige und seltene Bastelteile wie Kristalle, Linsen oder Emitter ansammeln.

Superlichtschwert:
Der folgende Trick ist mit Vorsicht zu genießen. Durch einen Bug könnt Ihr zwar mehr Kristalle als erlaubt in Eure Waffe packen, das Superschwert kann aber zu vereinzelten Abstürzen führen. Sichert also vor der ganzen Prozedur Euren Spielstand. Nehmt Euch das gewünschte Schwert auf der Werkbank vor. Packt einen Kristall in den unteren Kristall-Slot, lasst den oberen leer und baut das Schwert zusammen. Verlasst die Werkbank und kehrt zurück. Jetzt könnt Ihr einen identischen Kristall in den oberen Slot stecken. Baut das Schwert zusammen und verlasst abermals die Werkbank. Wenn Ihr das Schwert ein weiteres Mal bearbeitet, habt Ihr die beiden identischen Kristalle im oberen Slot, der untere ist frei und kann nach Belieben gefüllt werden. Diese Prozedur lässt den Treffer- und Schadenswurf Eurer Klinge in die Höhe schnellen. Wenn Ihr mit dem Verdopplungs-Trick zwei Namenskristalle habt, dürft Ihr diese ebenfalls in ein und dasselbe Lichtschwert einbauen.

Atton als Jedi:
Um Weltall-Raufbold Atton wieder zum Jedi zu machen, müsst Ihr zunächst nach Nar Shadda reisen. Hier halten sich im Flüchtlings-Sektor zwei Twileks auf, die Euch anbieten, für 25 Credits Informationen über Atton zu verraten. Kauft die Infos. Jetzt solltet Ihr möglichst viel Einfluss auf Atton gewinnen. Ist Euer Wert hoch genug, könnt Ihr ihn auf die Informationen ansprechen und ihn schließlich zum guten oder bösen Jedi-Sentinel heranziehen.

Die Jedi-Dienerin:
Um Eure Dienerin zur Jedi auszubilden, lasst Ihr Euch auf der Ebon Hawk von Ihr zum Training einladen. Gewinnt alle drei Kämpfe und bittet sie, etwas überzuziehen. Fragt dann nach ihrer Robe. Sprecht jetzt Kreia auf die Mutter der Dienerin an. Ist Euer Einfluss hoch genug und habt Ihr der Dienerin erklärt, wie sich die Macht anfühlt, könnt Ihr sie in der Macht unterweisen.



BATEN KAITOS

Goldoba-Passwörter:
Diese Passwörter erhaltet Ihr, wenn Ihr die imperialen Läufer auf der Goldoba vernichtet.

4649
feuert die Geschütze
0429
ein Zufallskampf
1004
Kampf gegen imperialen Läufer
0819
erhaltet einen Magnus
3291
nochmal ein Magnus
4653
schaltet die Brücke frei
1342
Kanonenfeuer

Kos-Mos Cameo:
Die blauhaarige Superfrau gibt sich als Sammelfigur die Ehre und schaut bei "Baten Kaitos" vorbei. Tauscht Euren 42. 'Constellation Magnus' ein, um die seltene Puppe zu bekommen.

Pac-Man Cameo:
Kombiniert die folgenden Karten, um Pac-Man zu einem Gastauftritt zu verhelfen. Nach einiger Zeit verwandelt er sich in den "Pac Land"-Pac-Man.
Kirsche + Erdbeere + Orange + Apfel + Melone

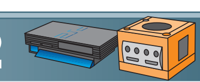
SHADOW HEARTS COVENANT

Bonuskarten:
Startet Euer Spiel mit einem Savegame des Vorgängers "Shadow Hearts". Jetzt bekommt Ihr zwei zusätzliche Karten frei Haus.

Theater-Modus:
Sobald Ihr "Shadow Hearts Covenant" einmal durchgespielt habt, dürft Ihr Euch im freigeschalteten Theater-Modus sämtliche Zwischensequenzen gemütlich reinziehen.

Unendlich Energie für Karin:
In Zürich findet Ihr das extrem nützliche Kreuz-Accessoire für Karin. Das Kleinod gewährt Euch jede Runde ein bisschen Lebensenergie, bevor Ihr Eure Befehle eingebt. Legt Karin das Schmuckstück an und stellt sie mit zwei anderen Charakteren in Combo-Position. Achtet aber darauf, dass nicht Karin die Combo-Attacke einleitet. Sobald die Combo läuft, könnt Ihr auswählen, wer als nächster angreifen soll. Wählt Karin aus und annuliert dann Eure Eingabe gleich wieder. Jedes Mal wenn Ihr Karin anwählt, füllt das Superkreuz ihre Energieleiste ein wenig. Ihr könnt diesen Trick solange anwenden, bis Karins Energie wieder voll ist, ohne feindliche Gegenattacken befürchten zu müssen.

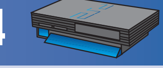
VIEWTIFUL JOE 2



Bonuskammern:
Die als Bonus-Levels fungierenden Kammern könnt Ihr freispielen, indem Ihr die im Folgenden aufgelisteten Aufgaben erfüllt.

Kammer 1
erledigt Reel 1, Akt 4
Kammer 2
erledigt die Szene mit rutschigem Boden in Reel 5, Akt 1 mit mindestens vier übrigen Leben
Kammer 3
lasst Euch von einem Rocker besiegen
Kammer 4
erledigt alle Szenen mit einem übrigen Leben
Kammer 5
erledigt Reel 2, Akt 3
Kammer 6
erledigt Kammer 1
Kammer 7
sammelt sämtliche 250 Filmdosen
Kammer 8
benutzt nach dem Game Over nicht die Reset-Funktion
Kammer 9
erledigt Reel 3, Akt 1
Kammer 10
erledigt Kammer 1 und betretet die Bonus-Szene in Reel 4, Akt 2
Kammer 11
erledigt Kammer 2 mit A-Rang
Kammer 12
bekommt ein V-Zeitzeichen in fünf folgenden Szenen
Kammer 13
verbraucht vom Anfang bis zum Ende einer Szene nur ein Leben
Kammer 14
erledigt Reel 4, Akt 2
Kammer 15
bekommt einen 'Rainbow V'-Rang in der UFO-Feuer Sequenz in Reel 4, Akt 1
Kammer 16
erledigt die letzte Szene in Reel 2, Akt 1 ohne VFX-Einsatz
Kammer 17
erledigt Kammer 8
Kammer 18
erledigt Kammer 9 und kauft das 'Sliding'-Power Up
Kammer 19
besiegt Long John in Reel 3, Akt 2 mit einem A-Rang
Kammer 20
erledigt die Küchenszene in Reel 1, Akt 3 mit 'Rainbow V'-Rang
Kammer 21
erledigt die Kammern 3 und 12
Kammer 22
erledigt die Kammer 13

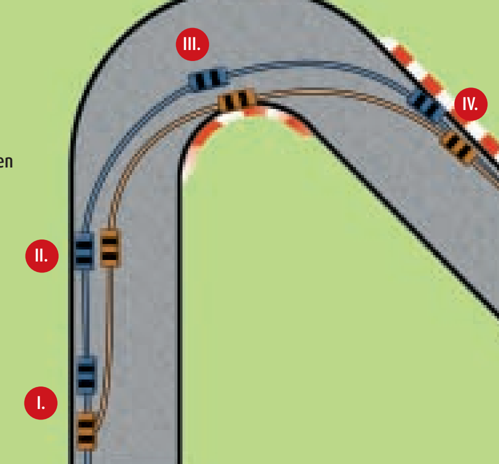
GRAN TURISMO 4



Leider schlich sich bei den "GT 4"-Tipps der letzten Ausgabe ein falsches Bild ein. Deshalb hier nochmals die Überholmanöver:

Falsches Überholen
Bei Anfängern beliebt ist das Rammen des gegnerischen Hecks vor einer Kurve, ebenso wie das zu schnelle Einfahren in eine Kurve und das Hinausrammen eines Kontrahenten an der Außenseite. Beide Manöver bremsen Euch jedoch oft unnötig herunter und versprechen nicht immer Erfolg.

Richtiges Überholen
Saugt Euch weitestgehend an den Gegner vor Euch heran. Praktisch: Sobald Ihr Euch im Windschatten (I.) befindet, hört Ihr kein Windrauschen mehr. Kurz bevor Ihr den Gegner berührt, schert Ihr aus und zieht an ihm vorbei. Oft reicht das vorige Manöver bis zur nächsten Kurve aber nicht aus. Deshalb versucht Ihr, mit ihm zumindest gleichauf bis zur nächsten Kurve zu kommen (II.). Fahrt an der Innenseite der Kurve und bremst einen Tick später als der Kontrahent. Damit bremst Ihr ihn aus – er muss sich hinter Euch einsortieren (III.). Blockiert ihn dann mit regelmäßigem Blick nach hinten (IV.). Genau das bezeichnet man als Kampflinie: Der Vorteil ist, dass der Gegner nicht vorbeikommt, dafür fahrt Ihr jedoch langsamer als auf der Ideallinie.



Nutzt auf der Geraden den Windschatten des Gegners (I.), um zumindest gleichauf mit ihm am Kurvenanfang zu sein (II.). Bremst ihn dann aus und blockiert ihn (IV.).

PLAYBOY: THE MANSION

Spielzeuge:
Die folgenden Objekte und Spielereien dürft Ihr alle freischalten, wenn Ihr die aufgelisteten Aufgaben in Mr. Hefners Anwesen erfüllt.

Artsy Bunny Shirt
packt in der fünften Mission Karmyn Chase aufs Cover
'Barely There'-Bonus
nehmt Carmen Electra in Mission Acht unter Vertrag
Blechbett
erledigt Mission Neun
Bunny Back
erledigt Mission 3
'Schmett 'r' ling'
erledigt die 'Fund Raiser'-Aufgabe in Mission 5
Clubhouse
erledigt Mission 5
Grotte
ladet in der vierten Mission den Agenten zur Party ein
Leg o Lamo
werdet während der dritten Mission mit einem Mädel intim
Leopardenmuster
schmeißt in Mission Sieben eine Party in der Grotte
Massage-Tisch
bringt in der zweiten Mission das Magazin heraus
Olivias Hef
erledigt Mission 4
Schottenrock
haltet während Mission 7 Partys für Euer Personal, die Playmates und Eure Freundinnen ab
Playboy Minirock
bekommt in der sechsten Mission einen höheren Beziehungswert zwischen Markus Jacobski und einer beliebigen Frau zustanden
Pool
erledigt Mission 1
herrschaftlicher Stuhl
erledigt Mission 8
herrschaftlicher Tisch
erledigt Mission 6
herrschaftlicher Teppich
erledigt Mission 11
herrschaftliches Sofa
erledigt Mission 10
Retro Zip-Front
zwingt während Mission 4 die beiden verfeindeten Bediensteten zur Versöhnung
Charakter-Editor
erledigt Mission 2
Schulterpolster
initiiert während Mission 4 eine hochromantische Beziehung zwischen Karmyn Chase und Builder Paris
Stars 'n Stripes
lasst während Mission 8 die Liebe zwischen Wendy Bigmoney und Ciro Burrow aufflammen
Trampolin
bekommt während der dritten Mission zwei Freundinnen gleichzeitig
weißer Peek-a-Boo
während der achten Mission müsst Ihr entweder Penny Starks oder Sandra Bellore als Freundin abschleppen
weißer Husky
bekommt in Mission 11 drei Freundinnen gleichzeitig

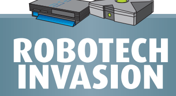
FIFA STREET

Kleine Spieler:
Pausiert Euer Spiel und haltet die Tasten **L1**+▲ gedrückt. Jetzt führt Ihr die unten angegebene Kombination aus, um mit winzigen Spielern anzutreten.
↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Normale Größe:
Pausiert Euer Spiel und haltet die Tasten **L1**+▲ gedrückt. Mit der nachfolgenden Kombination bringt Ihr Eure Spieler auf die normale Größe zurück.
→ → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Alles freischalten:
Haltet im Hauptmenü die Tasten **L1**+▲ gedrückt. Mit der nachstehenden Kombination schaltet Ihr sämtliche Outfit-Elemente frei.
→ → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Zementball:
Haltet in der Spielerauswahl die Tasten **L1**+▲ gedrückt. Die folgende Tastencombo beschert Euch einen Betonfußball!
→ → ↓ ↑ ↑ ← ←



ROBOTECH INVASION

Passwörter:
Im Optionsmenü von "Robotech Invasion" wählt Ihr 'Extras' aus und gebt die Passwörter der folgenden Liste ein. Achtet bei der Schreibweise unbedingt darauf, alle Buchstaben großzuschreiben. Eine Kombination mehrerer Passcodes ist möglich.

1 Treffer tötet
DUSTYAYRES
alle Levels freischalten
RECLAMATION
Unverwundbarkeit
SUPERCYC
Lancers Multiplayer-Skin
YLLWFLLW
Rands Multiplayer-Skin
KIDGLOVES
Rooks Multiplayer-Skin
BLUEANGLS
Scott Bernards Multiplayer-Skin
LTNTCMDR
unendlich Munition
TRGRHPY



SUPER MARIO 64 DS

Schlüssel-Fundorte:
Der folgenden Liste könnt Ihr die Fundorte der vier Spezial-Schlüssel in "Super Mario 64 DS" entnehmen.

Mario-Schlüssel
besiegt Goomboss hinter dem Tor mit acht Sternen im Rec-Raum
Luigi-Schlüssel
schlagt King Boo in Luigis Gemälde im dritten Stock von Big Boos Anwesen
Wario-Schlüssel
springt mit Luigi im Spiegelraum in Warios Gemälde und besiegt den Giant Ice Bully
Weißer Raum-Schlüssel
fangt alle Shining Rabbits

Lebensspender:
Im sechsten Level 'Hazy Maze Cave' könnt Ihr mit dem richtigen Timing mehrere Dutzend Extraleben abstauben. Betretet den Level mit einem beliebigen Charakter außer Yoshi. Sucht Euch einen Weg durch das Labyrinth, bis Ihr einen roten Ziegelblock findet. Darin wartet ein Pilz auf Euch. Hinter der nächsten Ecke seht Ihr zwei Maulwurfslöcher. Rennt über diesen Löchern im Kreis solange Ihr unsterblich seid. Die Maulwürfe kommen unendlich oft aus den Löchern nach und werden automatisch erledigt. Nach dem zehnten getöteten Gegner bekommt Ihr Extraleben satt. Zieht Euch aber von den Löchern zurück, sobald Eure Unsterblichkeit vorbei ist.

Kaninchen sammeln:
Sobald Ihr die glühenden Karnickel seht, solltet Ihr mit Yoshi weiterspielen. Der findet nämlich immer drei Häschen am Ende der Brücke zum Schloss. Nach dem Zufallsprinzip sind immer mal wieder glühende Nager unter den normalen Hasen. Wechselt einfach immer zwischen Schloss und Außenwelt hin und her und seht nach den Kaninchen. Auf diese Weise habt Ihr in kürzester Zeit acht Karnickel beisammen.

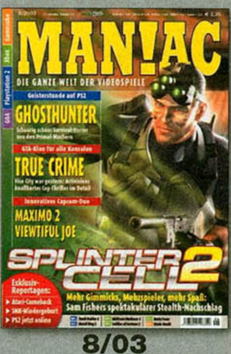
Yoshi macht Münzen:
Der kleine grüne Saurier kann Euch einen unverhofften Münzsegen bescheren. Verschluckt einen Gegner und macht ihn zum Ei. Jetzt sucht Ihr eine größere Gegnergruppe. Feuert das Ei so in die Gruppe, dass es beim Aufprall nicht zerbricht, sondern von möglichst vielen Gegnern abprallt. Mit ein wenig Übung könnt Ihr so eine zünftige Billard-Session anzetteln. Jedes Mal wenn das Ei abprallt, gibt es mehr Münzen. Zerbricht das Ei, bekommt Ihr für den Gegner im Ei nochmal Geldstücke. Am einfachsten funktioniert der Trick mit Bob-Omb Gegnern, die sind klein und lassen Euer Ei selten zerbrechen. Probiert auch Gegner, die blaue Münzen abgeben.

BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro, Hefte mit DVD kosten je 5 Euro



7/03



8/03



9/03



11/03



12/03



2/04



3/04



4/04



5/04



6/04



7/04



8/04



9/04



10/04



NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING





11/04



12/04



1/05

○ ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE €3, BZW. €5 (ROT MARKIERT). FÜR DEN VERSAND ZAHLE ICH PAUSCHAL €2 EXTRA. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift



2/05



3/05



4/05

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

3/01	4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	3/03	6/03	7/03	8/03
9/03	11/03	12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04	7/04	8/04	9/04
10/04	11/04	12/04	5€	1/05	2/05	3/05	4/05			

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Metal Gear Solid 3

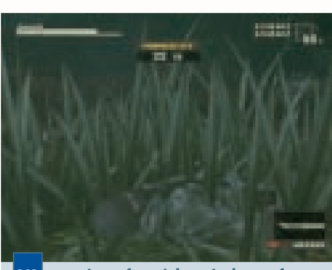
Playstation 2

PLAYER'S GUIDE - TEIL 2

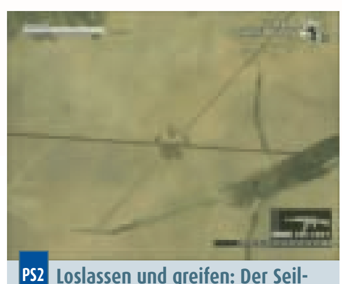
Der Boss läuft zum Feind über, die Rippen sind gebrochen und Sokolov bleibt weiterhin in den Händen der abtrünnigen Söldnertruppe: Schlimmer hätte der erste Lösungs-Teil von Snakes Abenteuer nicht enden können. Zum Glück gewährt Euch die Zentrale einen zweiten Absprung über der Kampfzone, diesmal landet Ihr aber bei Nacht.

Nächtliches Treffen

Welcome to the Jungle: In Dremuchij Ost findet Ihr massig Schlangen, Frösche, Früchte und Kräuter. Alle natürlichen Produkte halten eine Spielsession: Wenn Ihr die Konsole ausschaltet, verderben sie. Fauliges Futter könnt Ihr aber als Waffe einsetzen, legt es heimlich einer Wache in den Weg! In Dremuchij Nord bekommt Snake erneut eine Abreibung von Boss. Nach der Szene stürmen Soldaten das Areal: Versteckt Euch im Gras und wartet, bis die zweite Wache abzieht. Die andere marschiert im Kreis, fallt ihr in den Rücken und boxt sie nieder. Wenn sie wieder aufsteht, setzt Ihr nach – jetzt ist sie betäubt! Zieht sie schnell ins Gras und legt Euch hin, damit Euch der nahende Kamerad nicht erspähen kann. Plündert die Taschen Eures Opfers, mit den erbeuteten Granaten überwältigt Ihr den Kollegen. Nahrung und Extras sucht Ihr in der südlichen Sumpfgegend und Klippe, ansonsten wandert Ihr nach Norden. Vor der Dolinvodno-Brücke versteckt Ihr Euch hinter dem Baumstamm rechts, dann lockt Ihr die Wache herbei und schickt sie ins Land der Träume. Überquert das wackelige Bauwerk, bekämpft je nach Schwierigkeitsgrad die zweite Wache und nehmt den Pfad links unter die Brücke zum Regentarnanzug. Die Rassvet-Ruinen werden diesmal nicht bewacht: Schnappt Euch das Sturmgewehr auf dem Balkon links und den Karton auf den Kisten. Im Raum vor dem Sokolov-Treffpunkt findet Ihr den Minendetektor, hinterm Haus die Zombie-Bemalung und im Garten Medizin. Zuletzt holt Ihr im Sokolov-Zimmer das Infrarot-Sichtgerät aus dem Spind, dann trefft Ihr Eure Kontaktperson.



PS2 Damit Opfer nicht wieder aufwachen, setzt Ihr mit dem Messer nach.



PS2 Loslassen und greifen: Der Seilwechsel über dem Sumpf ist knifflig.



PS2 Achtet auf die Flanke und hebt die Tonnen für die Verstärkung auf.



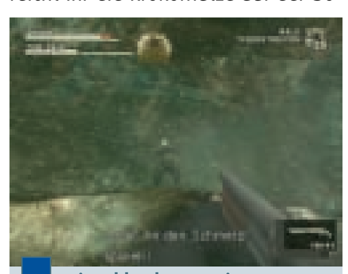
PS2 Von der Rückseite des Gebäudes könnt Ihr den Soldaten in den Rücken fallen: Haltet Euch aber immer an der Mauer, sonst entdeckt Euch der Scharfschütze.

Der Soldatentrupp unterbricht den Flirt: Fünf Wachen stürmen das Zimmer, zwei warten östlich und südlich der Ruinen und der Scharfschütze lauert auf dem Dach. Legt Euch links neben die Tür und werft eine Granate, sobald sie aufspringt. Dann feuert Ihr und stürmt westlich, um unter den Ruinenboden zu kriechen. Von Norden aus könnt Ihr allen Feinden in den Rücken fallen, haltet Euch dabei immer nah an der Wand.

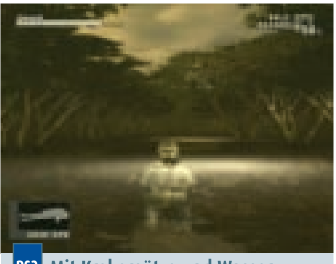
Im Norden erreicht Ihr den Sumpf Chynoryj Prud, Ihr könnt ihn geradewegs durchqueren oder an den Ufern auf Extrasuche gehen. Taucht zudem in die Bucht westlich des Eingangs, über den Baum und zwei Seile erreicht Ihr die Krokomütze auf der Böschung. Achtet auf die Stolperfallen und wandert nördlich ins Minenfeld Bolshaya Past Süd: In diesem Areal kriecht Ihr, um die Stromzäune zu passieren und die vielen Claymores einzusammeln. Wachen und Hund lasst Ihr mit der Schalldämpferpistole verschwinden. Anschließend nehmt Ihr den Pfad rechts zum Sumpf und folgt dem Absatz rechts: So erreicht Ihr die Chips-Uniform – legt sie an und nehmt den linken Pfad zur Basis.

Das Dschungelcamp

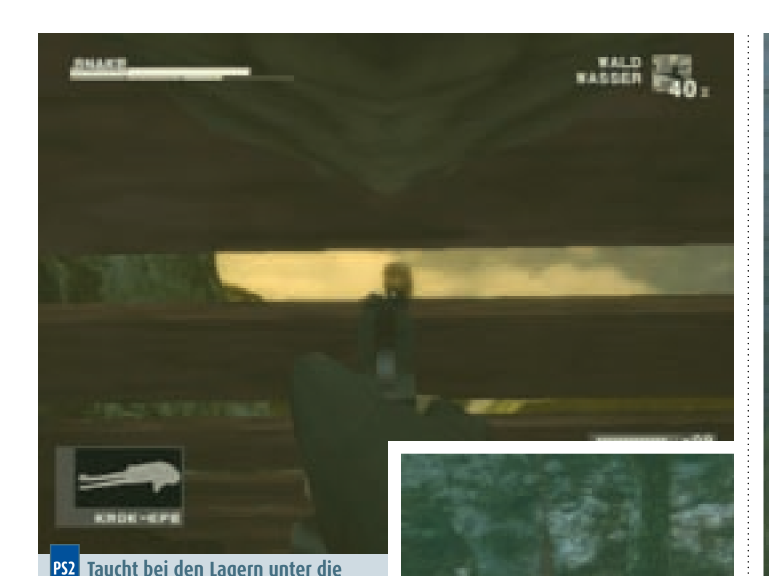
Die Bolshaya Past Basis erstürmt Ihr am leichtesten von Norden aus: Kriecht den Stromzaun entlang, beseitigt die beiden Wachen und plündert den nordöstlichen Schuppen. Dann stürmt Ihr zu dem Geschütz vor dem Heli und ballert auf alles, was sich bewegt: Die Verstärkung kommt von Norden, empfangt sie mit Schüssen auf die Tonnen. Nachdem der Alarm erloschen ist, durchsucht Ihr Hauptgebäude, Dach, Verpflegungsschuppen und Schützengraben: Die



PS2 Pain schleudert Hornissengranaten: Ballert sie in der Luft ab!



PS2 Mit Krokomütze und Wassertarnanzug bleibt Ihr unentdeckt.



PS2 Taucht bei den Lagern unter die Stege und feuert durch die Ritzen!

wichtigsten Schätze im Camp sind Schoko-Chips-Uniform, TNT und haltbare Nahrung. Weiter geht's zum Bolshaya Past Spalt, wo Euch Ocelot erwartet: Im Duell kniet Ihr Euch zwischen die Felsen und ballert in Ego-Perspektive auf den Revolverhelden, sobald er sich zeigt. Seine Kameraden können Euch nur treffen, wenn Ihr steht. Nach dem Match springt Snake in die Schlucht: Im Höhlengang eilt Ihr links zum Wasserfall, hier findet Ihr die Fackel. Erkundet die anderen Schächte und Spalte, um Nachtsichtgerät, Batterien und Serum zu bergen. In der Chyomaya Peschera Höhle schnappt Ihr Euch im Gang rechts Schrotflinte und Uniform, dann stürmt Ihr in das Gewölbe zu Obermotz Pain: Das Pummelchen schleudert Hornissen und Granaten, mit der Flinte könnt Ihr sie in der Luft abfangen. Ansonsten rettet Euch ein Sprung ins Wasser. Nach einigen Ladungen Schrot gibt sich Pain geschlagen: Entfernt den Giftstachel mit dem Messer und sprintet in den nordwestlichen Gang. Im Höhleneingang erwartet Euch eine Falle: Kriecht in die Nische mit der Munition, sonst aktiviert Ihr die Sprengfallen.

Variiert das Abenteuer!

Über das Plateau gelangt Ihr zum Fluss Ponizovje Süd, über dem Wachen schweben: Mit Krokomütze und Wasseruniform schwimmt Ihr einfach unter ihnen durch. Wer diese nicht gesammelt hat, wartet unter den Bäumen und taucht hier flink durch die Lichtkegel. Der Abschnitt hat zwei Ausgänge (siehe Karte), jetzt könnt Ihr zwischen einigen Abenteuervarianten wählen: Der schmale Pfad führt zum Lager mit dem Scharfschützengewehr, das von einigen Soldaten bewacht wird. Wer es nicht mitnimmt, muss später mehr Schleichen und einen Scharfschützen im Nahkampf besiegen – sehr knifflig! Beim ersten Versuch solltet Ihr es deshalb einsacken. Dann nehmt Ihr den breiten Fluss zum Ponizovje Lager, wo Ihr eine weitere Abenteuervariante einschlagen könnt: Wer nach der Handlungsszene den Opa aus dem Rollstuhl snipert, darf statt dem Duell mit selbigem spannende Dschungelkämpfe mit alarmierten Sturmtrupps austragen. In jedem Fall müssen die Wachen vor dem Lager dran glauben: Nehmt sie aufs Korn, plündert die Boote und stürmt in den Gang rechts.

PS2 Schwungstacheln: Die Fallen im Wald entschärft Ihr mit dem Messer.

Besuch im Labor

Mehrere Soldaten bewachen das Lager, einer patrouilliert in der obersten Etage: Leise Spione nutzen die Kisten als Deckung, während rabiate Krieger das Feuer eröffnen. Dann zieht Ihr Euch in die Sackgasse unten zurück und sucht hinter der Kiste Deckung: Begrüßt die Verstärkung mit Claymore und Flinte. Plündert die Verpflegungskammer und kraxelt auf die Kisten mit dem Schalldämpfer, die Tür in der obersten Etage führt in den Dschungel Graniny Gorki Süd. Hier gibt's keine Feinde, aber jede Menge Tiere, Pflanzen und etwas Ausrüstung. Achtet aber auf die vielen Schlingen, Spreng- und Stolperfallen, am leichtesten erspäht Ihr sie mit dem Infrarot-Sichtgerät. Außerhalb des Graniny Gorki Labors tarnt Ihr Snake schwarz, dann kriecht Ihr rechts den Zaun entlang zum Schalldämpfer. Ganz links könnt Ihr unter dem Zaun durchkriechen: Die Mauern passiert Ihr entweder durch die Tür ganz rechts oder gleich links durch den Schacht, der mit dichtem Gras getarnt ist. Die Wachen im Hof könnt Ihr umschleichen, dann verpasst Ihr aber Sturmgewehr und weitere Extras links und rechts vom Hauptgebäude. Zum Glück habt Ihr Claymore und TNT in der Tasche, die Euch überraschende Angriffsmanöver ermöglichen. Wer sich im Gebäude auskennt, nimmt den Schacht an der linken Mauer und tarnt sich im Hof als Wissenschaftler. Neulinge stürmen dagegen durch die Tür rechts vom Haupttor: Mit der Flinte bekämpft Ihr alle anstürmenden Wachen. Extrajäger nehmen jetzt den Gang nach rechts und suchen in Bibliothek, Kerker und allen Räumen des oberen Stockwerks nach Uniformen, Büchern, Nahrung und weiterer Ausrüstung. Geradeaus geht's durch die große Halle in den Laborkeller. Hier erwarten Euch einige Wissenschaftler, die bei Verdacht zum Alarmknopf eilen. Überlistet sie in Wissenschaftleruniform mit den Betäubungswaffen Tuch und Zigarette, die Schrotflinte macht's natürlich auch. Im letzten Raum erhaltet Ihr den Schlüssel für die gesperrte Tür im Lagerhaus, kämpft oder schleicht Euch zurück in den Dschungel.



PS2 Den Hof des Waffenlabors betretet Ihr entweder durch den Schacht links im Gras oder durch die Tür – dann müsst Ihr aber an den Wachen vorbei!



PS2 Hallo, hier kommt das Räumkommando: In den engen Gängen trefft Ihr via Schrotflinte gleich mehrere Wachen mit einer Ladung – lasst keinen entwischen!


PS2 Genau vor Eurer Nase und doch unsichtbar: Fear verrät sich mit blauen Blitzen und Geräuschen, via Infrarotsicht könnt Ihr ihn leichter erspähen.

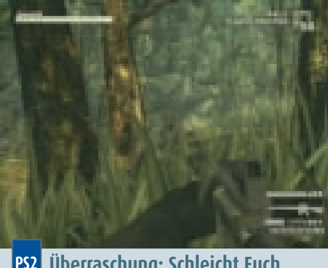
Getarnte Kämpfe

In Graniny Gorki Süd läuft Euch Fear vor die Flinte: Der Spinnenmann hüpft durch die Wipfel, schießt Pfeile und ist dabei exzellent getarnt. Bleibt einfach auf der Stelle stehen, schaltet in Ego-Perspektive und verpasst ihm eine Ladung nach der anderen – mit Infrarotsicht könnt Ihr ihn leicht erspähen. In höheren Schwierigkeitsgraden weicht Ihr seitlich aus, sobald Ihr das Geräusch seiner Armbrust hört: Zum Glück sind Pfeile langsamer als Kugeln!

Durchquert das Lagerhaus, öffnet die Tür auf der unteren Terrasse und geht durch den folgenden Dschungelabschnitt. Svyatogornyj West wird von einem Spähtrupp gesichert: Nutzt Infrarotsicht und Schalldämpferwaffen, um die Soldaten lautlos auszuschalten. Durch die Gänge im zentralen Hügel könnt Ihr ihnen in den Rücken fallen, sucht die versteckten Eingänge!

Im nördlichen Abschnitt findet Ihr einen Seitenpfad nach Nordosten: In Svyatogornyj Ost entdeckt Ihr ein Waldhaus, dessen Wachen Ihr am leichtesten mit dem Scharfschützengewehr überrascht – nehmt den linken Pfad über den Schuppen und legt Euch auf die Lauer. Der letzte Soldat wartet im Haus und tritt gelegentlich aus der östlichen Tür: Kraxelt über den Baum an der Rückseite aufs Dach, lockt ihn raus und feuert auf die Tonnen – zur Belohnung kassiert Ihr das MG, Schalldämpfer und Verpflegung. Eilt zurück nach Svyatogornyj West und nehmt den nördlichen Ausgang.


PS2 Speichert im Duell mit End den Spielstand und stellt die Uhr vier Tage vor: Bei erneutem Laden entdeckt Snake den leblosen Körper des Scharfschützen.


PS2 Überraschung: Schleicht Euch durch die Erdgänge an die Wachen.

Der Canyon

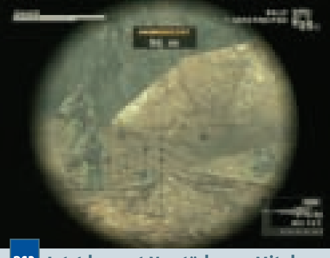
Sokrovenno besteht aus drei Abschnitten, in denen Ihr Euch mit End duelliert. Der Scharfschütze kriecht durchs Unterholz, kontrolliert auf der Karte seine möglichen Schusspositionen. Manchmal könnt Ihr ihn sogar mit bloßem Auge ausmachen: Die Reflexion seines Zielrohrs verrät seine Position, selbiges gilt für Euer Gewehr. Verpasst ihm schnell eine Kugel! Wenn Ihr das Scharfschützengewehr nicht abgeräumt habt, regnet es im Canyon: Ihr müsst fleißig Tiere erlegen, um Snakes Hunger zu stillen. Wegen der schlechten Sicht könnt Ihr Euch nahe an End heranpirschen. Dann wirft er aber Blendgranaten: Nur mit MG oder Flinte könnt Ihr ihn treffen, bevor er verschwindet. Das Match dauert Euch zu lange? Dann speichert den Spielstand, wartet vier Tage oder stellt die Uhr der PS2 vor – dann stirbt End an Altersschwäche.

Falls Ihr End bereits beim Lager aus dem Rollstuhl geballert habt, erwarten Euch im Canyon alarmierte Suchtrupps: Wie beim Hinterhalt in den Ruinen zeigt Euch ein Counter die Feindstärke, achtet bei Euren Manövern auf den Scharfschützen. Sobald Euch der Feind erspäht, nimmt er Euch in die Zange: Am besten positioniert Ihr Euch mit dem Rücken zur Wand oder Klippe und vermint das Feld vor Euch – ein Schuss lockt die Meute an. Nach dem Kampf sprintet Ihr in den nördlichen Tunnel und nehmt die gigantische Leiter in die Berge.


PS2 Nutzt die Kisten: Die Wache im Waldhaus läuft durch die Räume.

Aufstieg zur Bergfestung

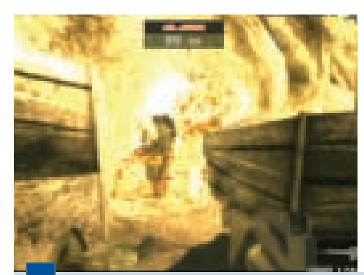
Ihr gelangt in eine Hügellandschaft, in der Ihr Euch mit der Chips-Uniform tarnt: In den vielen Gräben könnt Ihr die Wachen leicht verschwinden lassen, nehmt Euch aber zuerst den Scharfschützen auf der Klippe rechts vor. Auch die Natur macht Euch zu schaffen: Skorpione wollen Euch vergiften und die Geier stürzen sich sofort auf jede Leiche – verpasst ihnen eine Kugel, bevor sie Euch verraten. Weiter nördlich erreicht Ihr die Klippen, in denen es jede Menge kleiner


PS2 Jetzt kommt Verstärkung: Mit dem Gewehr ist der Berg leicht erstürmt.

Gänge und Nischen gibt: Schnappt Euch die versteckten Extras! Wegen des Helis dürft Ihr hier keinen Alarm auslösen, sonst endet Ihr im Kugelhagel: Mit den Kanonen lässt sich das Gunship zwar vom Himmel holen, die Zentrale schickt jedoch gleich Verstärkung. Beseitigt die erste Wache, kraxelt ganz nach oben und folgt dem Absatz nach links. Von hier aus könnt Ihr drei weitere Soldaten mit dem Gewehr treffen. Plündert die Schuppen, im rechten entdeckt Ihr den Raketenwerfer. Auf dem Gipfel erwartet Euch ein Netz aus Gräben und Stegen: Schnappt Euch die



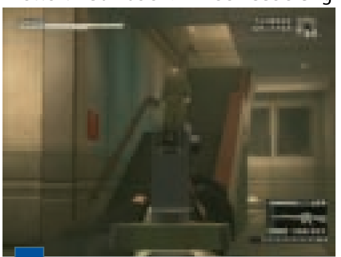
PS2 Wenn Ihr keinen Alarm auslöst, habt Ihr am Berg leichtes Spiel: Nutzt die vielfältige Deckung (links) und den obersten Pfad, der Euch zu einer Terrasse führt.




PS2 Beim zweiten Besuch auf der Bergspitze begrüßen Euch Wachen mit Flammenwerfern: Schaltet das erste Duo aus (links) und sucht die Kollegen mit dem Gewehr.

Extras in den Schuppen und eilt über die Bretter nach Norden. Nur wenn Ihr keinen Alarm auslöst, dürft Ihr passieren: Nach der Handlungsszene kehrt Ihr in den Gang zurück, um Nudeln und Claymores zu sammeln. Weiter geht's zurück zum Plateau mit den Gräben, mit dem neuen Schlüssel könnt Ihr hier die rote Tür öffnen. Nehmt Euch aber vor den neuen Wachen in Acht, die Euch mit ihren Flammenwerfern einheizen!

Im Tunnel sammelt Ihr die Extras und klettert nach oben: An der Gabelung

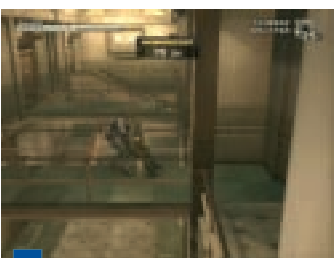


PS2 Geduld: Wartet einfach an der Treppe, die zweite Wache ist Raikov.

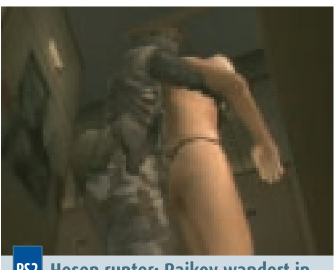
nehmt Ihr den Weg rechts, dann kraxelt Ihr über das Geländer. Jetzt folgt das Duell mit Fury, der im Raketenanzug durch die Gangarena schwebt. Mit seinem Flammenwerfer macht er ordentlich Eindruck, das Match ist aber nicht besonders schwer: Ihr habt jede Menge Verbandsmaterial und Medizin in der Tasche, mit dem Ihr regelmäßig Eure Verbrennungen heilt. Mit etwas Übung und Timing könnt Ihr den Flammenmeeren auch ausweichen: In den langen Gängen bieten die Zwischenräume ausreichend Deckung, außerdem gibt's am Ende der beiden Röhren einige Nischen. Auf lange Entfernung nehmt Ihr Fury mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn und wenn er sich nähert, greift Ihr zur Schrotflinte. Nach dem Duell sprintet Ihr nach Norden und nehmt die Leiter nach Grozynj Grad.

Die Raikov-Klamotte

Die Festung besteht aus mehreren Abschnitten und Gebäuden, die durch Türen und Schächte in den Mauern verbunden sind. Die Höfe werden von Hunden und Soldaten bewacht, aber nicht alle besitzen Funkgeräte. Nehmt Euch deshalb immer zuerst die Wachen auf den Türmen vor. Massig Extras findet Ihr unter Fahrzeugen und auf den Ladeflächen, außerdem entdeckt Ihr einige Tonnen: Wer im rechten Augenblick feuert, räumt gleich mehrere Soldaten aus dem Weg. Ihr beginnt im südwestlichen Abschnitt und nehmt die nördliche Tür nach Grozynj Grad Nordost. Sprintet nach Osten, um die Ecke patrouillieren zwei Wachen. Nehmt die südliche Tür beim Truck nach Grozynj Grad Südost, hier gilt es vier Soldaten zu beseitigen. Schnappt Euch den A-Karton hinter dem östlichen Gebäude, dann nehmt Ihr die Tür südlich der roten Treppe. Im Gebäude lauern zwei Wachen, eine in der Halle und eine im nördlichen Raum. Ihr solltet ihn stürmen, denn hier entdeckt Ihr auch die Kamera – ihre Schnappschüsse lassen sich auf Memcard speichern! Verlasst das Gebäude, eilt nördlich nach Grozynj Grad Nordost, dann



PS2 Schleppt Raikov in den Umkleideraum, aber lasst Euch nicht erspähen!



PS2 Hosen runter: Raikov wandert in den Spind, Ihr in seine Klamotten.

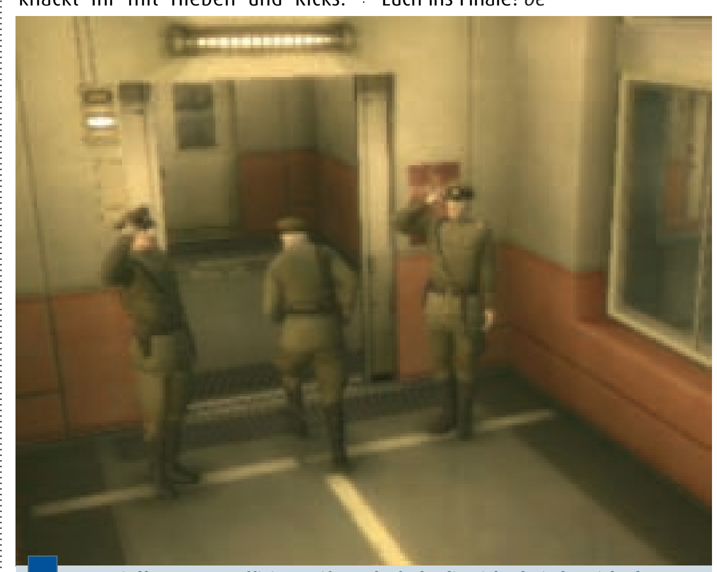


PS2 Fury kann fliegen und Flammen werfen, kapituliert aber schon nach vier bis fünf Treffern: Mit der Flinte bereitet Euch der Zündler keine Probleme.

westlich nach Grozynj Grad Nordwest. Bekämpft die Hunde und Wachen, plündert das nördliche Munitionslager und sucht dann den offenen Truck im Osten: Wie im Vorgänger könnt Ihr Euch mit dem Karton transportieren lassen, stellt Euch auf die Ladefläche und aktiviert ihn.

Die Soldaten fahren Euch in den Ostflügel des Waffenlabors: Schleicher tarnen sich hier als Wissenschaftler, während Kampfgenossen mit den Schalldämpferwaffen aufräumen – passt auf, dass niemand den Alarmknopf erreicht! Auch Blondschopf Raikov dürft Ihr aufs Korn nehmen, passt ihn entweder gleich bei der Treppe oder im Klo ab! Schleppt ihn in den Umkleideraum und verstaut ihn in einem Spind, die übrigen knackt Ihr mit Hieben und Kicks. Nach der Handlungsszene legt Ihr die Offiziersuniform und Maske an. Jetzt könnt Ihr alle Wachen passieren, sie sogar schubsen: Die gehorsamen Soldaten entschuldigen sich dann sogar bei Euch!

Im nordöstlichen Lagerraum der unteren Etage entdeckt Ihr die Scorpion samt Munition. Nehmt wieder die Treppe nach oben, durchquert den Umkleideraum und dann die westliche Tür. In Raikov-Verkleidung lassen Euch die Wachen passieren, folgt der gelben Linie durch Hauptflügel und westlichen Korridor. Aber werden sich auch die Obermotze von Eurer Maskerade täuschen lassen? Speichert nach der Handlungsszene zur Sicherheit den Spielstand, denn erst in der nächsten MAN!AC führen wir Euch ins Finale! *oe*



PS2 Jetzt wird's ernst: In Offiziersuniform dürft Ihr die Sicherheitsbereiche betreten und den Obermotzen in die Augen blicken – werdet Ihr sie täuschen?



Resident Evil 4
Survival Guide



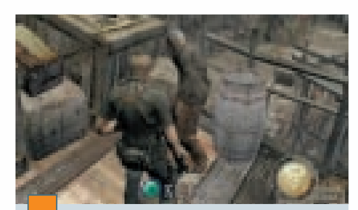
"Resident Evil 4" ist nicht nur das beste Horrorspiel aller Zeiten, sondern auch eine ganz harte spielerische Nuss. Damit Ihr Euch am Gruselhit nicht die Zähne ausbeißt, haben wir für Euch die wichtigsten Überlebenstipps zusammengestellt. *jw*

Allgemeine Überlebenstipps

• Nur eine tote Krähe ist eine gute Krähe: Erschießt das Flattervieh und Ihr bekommt Munition, Granaten oder Geld als Belohnung. Haltet jedoch genügend Abstand, um die Vögel nicht aufzuschrecken. Kunstschützen schießen fliegende Krähen vom Himmel.

• Befreit den Hund aus der Bärenfalle. Er wird Euch später beim Kampf gegen den Troll 'El Gigante' behilflich sein.

• Um einen Gegner treten zu können, müsst Ihr ihm zuerst ins Gesicht oder ins Knie schießen oder mit einer Blendgranate stoppen. Steht Ihr nahe genug am Gegner, fegt Leon ihn mit der A-Taste von den Beinen.



NGC Dreht sich der Gegner nach einem Treffer zur Seite, könnt Ihr ihn treten.

• Erschießt keine Hühner, da diese – wenn in Ruhe gelassen – Eier legen. Weiße Eier haben nur geringe Heilkraft, braune füllen die Lebensleiste zum Teil, goldene komplett. Getötete Schlangen hinterlassen ebenfalls Eier.

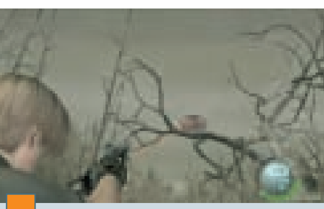
• Der vermummte Kettensägen-Killer im Dorf erscheint nur, wenn Ihr zum nördlichen Ausgang lauft oder Euch in der Hütte vor dem Kirchturm verbarrikadiert und die Schrotflinte in Euren Besitz bringt. Sammelt die Waffe erst nach dem Glockenläuten auf und bleibt im Zentrum des Dorfes.

• Schießt den Gegnern Äxte, Bögen und Sensen aus den Händen. Zielt besonders auf angezündete Dynamitstangen, die sofort explodieren und alle in der Nähe befindlichen Feinde töten. Der Sprengstoff detoniert ebenfalls, wenn Ihr den Träger erledigt.



NGC Schießt auf die Dynamitstange, um den Feind in die Luft zu sprengen.

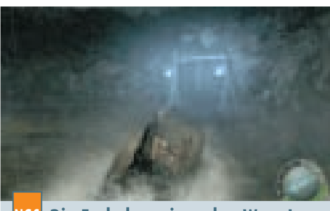
• Achtet auf Vogelnester: Sie enthalten Munition, Granaten und Edelsteine.



NGC Schießt auf Vogelnester, um mit Gegenständen belohnt zu werden.

• Schießt nicht auf den Söldner! Selbst geringer Schaden tötet ihn.

• Steigt nach dem Kampf gegen das Seeungeheuer wieder in das Boot und fahrt auf die blauen Fackeln zu. In der Höhle findet Ihr zahlreiche Gegenstände und den Söldner. Legt anschließend am nordwestlichen Ufer an, um neue Gegenstände aufzusammeln.

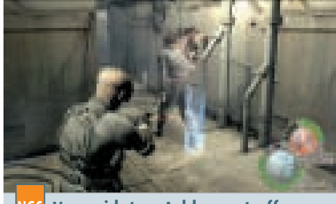


NGC Die Fackeln weisen den Weg: In der Höhle gibt es einige Schätze.

• Angelt Fische mit Harpune oder Pistole. Sammelt die treibenden Leckerbissen mit dem Boot ein.

• Manche Dorfbewohner werden ab Kapitel 2-1 nach Kopfschüssen vom 'Las Plagas'-Parasit kontrolliert. Körpertreffer richten dann nur noch ein Drittel des Schadens an. Vermeidet daher Kopfschüsse. Blendgranaten töten den Parasiten sofort.

• Wird Ashley von einem Gegner gepackt und weggetragen, feuert nicht mit der Schrotflinte auf den Kidnapper – Ihr könntet versehentlich Ashley treffen oder töten. Zielt stattdessen mit Pistole oder Gewehr auf die Füße des Entführers.

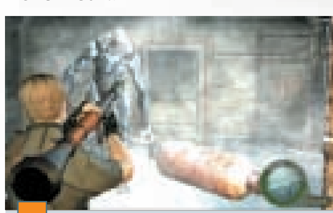


NGC Vermeidet es Ashley zu treffen, wenn Ihr auf ihren Kidnapper schießt.

• Am Ende von Kapitel 2-2 müsst Ihr Euch in einer Scheune gegen angreifende Dörfler verteidigen. Schiebt zuerst die Schränke vor die Fenster, um Euch Zeit zu verschaffen, alle Gegenstände in der Hütte einzusammeln. Ihr müsst 40 Gegner töten, bevor der Angriff gestoppt ist.

• Die schwarz gekleideten Okkultisten mit Holzschild sind sehr schwer zu töten. Schießt mit dem Gewehr ein Loch in das Schild oder zerlegt deren Deckung mit der Schrotflinte – wartet dabei ab, bis der Gegner nah bei Euch steht.

• Um Salazars Insekten-Gehilfen Verdugo (Kapitel 4-1) zu erledigen, braucht es einen Raketenwerfer. Ein Exemplar dieser durchschlagenden Waffenart findet Ihr im Schloss. Friert Verdugo erst mit flüssigem Stickstoff aus dem Gastank ein und sprengt die Kreatur dann in tausend Stücke. Als Belohnung bekommt Ihr ein Kronjuwel, welches kombiniert mit dem königlichen Schmuckstück den Wert der Krone verfünffacht.



NGC Verdugo kann nur mit einem Raketenwerfer zerstört werden.

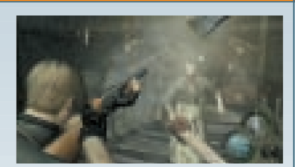
• Einige Regenerators haben nicht nur Parasiten auf der Vorderseite. Schießt den Regenerators daher die Füße weg, um auf die Egel am Rücken zielen zu können.

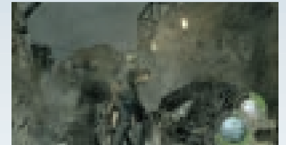
• Bewegt sich Krauser in schnellem Zick-Zack-Kurs auf Euch zu, wechselt zum Messer und holt zum Schlag aus, wenn er direkt vor Euch steht.

• Die beste Waffe gegen den Endgegner sind Handgranaten. Sammelt so viele wie möglich und der letzte Kampf wird zum Kinderspiel.

Die Qual der Wahl

Kapitel 2-3 stellt Euch vor die Wahl: Geht Ihr durch das linke Tor, trefft Ihr auf zahlreiche Dörfler plus drei Damen mit Kettensägen. Auf der rechten Seite wartet ein Troll auf Euch. Der Vorteil dieser Route: Ihr müsst El Gigante nicht zwingend bekämpfen. Lauft an dem Riesen vorbei, holt Euch den Torschlüssel im zweiten Abschnitt aus der zweiten Hütte und verschwindet. Entscheidet Ihr Euch für den Kampf, könnt Ihr Ashley als Köder benutzen. Wartet, bis El Gigante Ashley packt und pumpt ihn dann mit Blei voll. Die Kreatur wird sich voller Schmerz die Hände halten, was Euch die Gelegenheit für einen weiteren Angriff gibt.
Wählt Ihr die linke Route, müsst Ihr eigentlich nur eines beachten: Befehlt Ashley, sich in den roten Containern zu verstecken.





Kettensäge oder Troll: Beide Routen bergen Gefahren.



Kleine Waffenkunde

Die richtige Waffenwahl und Upgrade-Technik kann Euch viel Ärger, Zeit und Geld ersparen. Unser Tipp: Verschwendet Euer Geld nicht an diverse Handfeuerwaffen, an die TMP-Uzi, die Riot Gun oder den Minenwerfer. Beschränkt Euch stattdessen auf folgende Schießeisen:

Schrotflinte
Behaltet die Standard-Schrotflinte (und rüstet diese auf), bis Ihr in Kapitel 4-1 die Striker kaufen könnt. Mit dem Exklusiv-Upgrade (60.000 Peseten) aufgerüstet, fasst dieses Schrotgewehr 100 Schuss Munition.

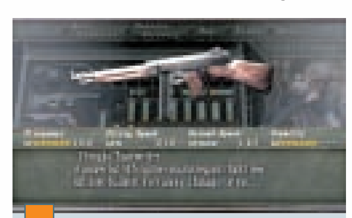

NGC Kein Monsterjäger sollte sich die ultimative Schrotflinte entgehen lassen.

Gewehr
Kauft zu Beginn von Kapitel 2-1 das Gewehr und tauscht es später gegen das Semi-Auto-Gewehr ein. Das Exklusiv-Upgrade für 80.000 Peseten erhöht die Schussfrequenz.

Magnum
Ihr müsst Euch die Magnum nicht kaufen. Sucht stattdessen nach der Broken Butterfly im Schloss. Geht dazu nach dem kurzen Spielabschnitt mit Ashley (Kapitel 4) zurück durch die Tür, durch die Ihr mit Leon gekommen seid. Lauft bis zum Esszimmer, geht den Gang am Schießstand entlang und schließlich in den Außenbereich zum Brunnen. Hebt Ashley durch das Fenster, die dann für Euch die Tür aufschließt. In einer Schatzkiste findet Ihr die Broken Butterfly. Das Exklusiv-Upgrade erhöht die Feuerkraft auf 50.0, allerdings könnt Ihr Euch in Kapitel 5-1 die Killer-7-Magnum kaufen, die mehr Kugeln fasst und kürzere Nachladezeit beansprucht.

Spezielle Waffen
Diese beiden Waffen sind nur für Spieler erhältlich, die eine zweite Runde mit "Resident Evil 4" wagen. So ohne weiteres bekommt Ihr die Ballermänner aber nicht.

Chicago Typewriter
Das Thompson Maschinengewehr aus dem Zweiten Weltkrieg schaltet Ihr mit Beenden des Ada-Minispiels frei. Interessenten müssen allerdings tief in die Tasche greifen: 1.000.000 Peseten verlangt der Söldner für die Chicago Typewriter. Es lohnt sich auf die Waffe zu sparen, die dank unendlich Munition und somit null Nachladezeit selbst den stärksten Feind in die Knie zwingt.


NGC Haut trotz geringer Schussstärke jeden Feind aus den Schuhen.

Handcannon
Neben dem Raketenwerfer ist die Handcannon die stärkste Waffe im Spiel. Das Exklusiv-Upgrade verspricht unendlich Munition und eine Feuerkraft von 99.9. Allerdings bekommt Ihr das Schmuckstück nur, wenn Ihr im 'Mercenaries'-Minispiel mit allen Charakteren in jeder der Kampfarenen über 60.000 Punkte (das heißt fünf Sterne) erzielt. Erst dann könnt Ihr die Waffe kostenlos im Replay-Spiel beim Söldner erstehen.

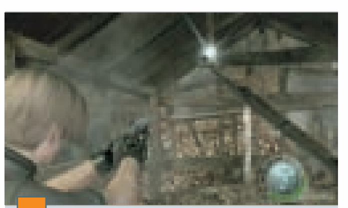

NGC Beendet den 'Mercenaries'-Modus, um die Handcannon zu bekommen.

Geldangelegenheiten

Ohne Moos nix los! Dieser Grundsatz hat auch bei "Resident Evil 4" Gültigkeit. Wie Ihr am schnellsten an viel Kohle kommt, verraten wir hier:

• Kauft Euch die Schatzkarte!

• Hängt eine Halskette oder Taschenuhr über ein Bassin mit schmutzigem Wasser, schließt zuerst die Luke, indem Ihr auf den Holzkeil schießt. Fällt der Gegenstand ins Schmutzwasser, verringert sich dessen Wert von 10.000 auf 1.000 Peseten.


NGC Schließt zuerst die Luke des Brunnens, bevor Ihr auf das Amulett schießt.

• Kombiniert Schmuckgegenstände mit Edelsteinen, um deren Wert zu steigern. Folgende Schätze lassen sich aufwerten: Bierkrug, Schmetterlingslampe, Maske, Krone, goldene Katzenstatue.


NGC Edelsteine erhöhen den Wert bestimmter Kunstgegenstände.

• Schießt in dem Tunnel unter der Dorfkirche (Kapitel 1-3) die beiden Öllampen von der Decke. Die Dunkelheit enthüllt Edelsteine.

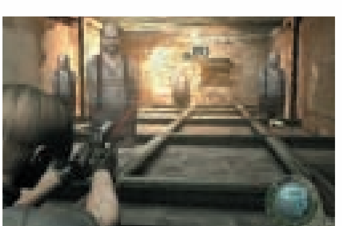
• Hinter einigen Gemälden von Lord Saddler verbergen sich Goldbarren im Wert von 5.000 Peseten.

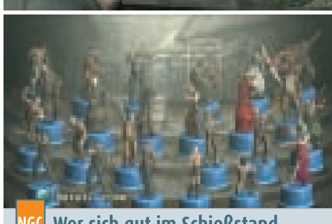
• Nach den ersten Kämpfen gegen die Insekten platzt Leon in eine schwarze Messe (Kapitel 3-2). Mischt die illustre Kuttentruppe mit Hand- oder Feuergranaten auf. Schmeißt die explosiven Eier dazu vom Balkon. Die schwarz gekleideten Feinde hinterlassen Edelsteine, der rote Zeremonienmeister einen wertvollen Anhänger.

• Schießt im Ballsaal (Kapitel 4-1, nach der Entführung Ashleys durch Insekten) das schleimige Gebilde von der Decke, um mit zahlreichen Edelsteinen belohnt zu werden.

Der Schießstand

Ab dem Schloss habt Ihr regelmäßig Zugang zum Schießstand. Erzielt über 3.000 Punkte oder trefft alle Ziele, um eine von 24 Statuen zu gewinnen. Für die komplette erste Reihe mit Statuen bekommt Ihr 15.000 Peseten, für die zweite 25.000, für die dritte 35.000 und für die vierte und letzte Reihe 50.000 Peseten. Möglichst viele Punkte erreicht Ihr mit einem einfachen Trick: Trefft Ihr fünf Ziele in einer Reihe, öffnet sich die Rückwand und eine kleine Salazar-Figur erscheint. Deren Abschuss bringt 500 Punkte. Ziert die Rückwand ein Gemälde des Schlosses, feuert auf den malerischen Sternenhimmel, um eine funkelnde Reaktion auszulösen. Die nachfolgende Explosion zerstört mehrere Ziele. Passt auf, keine Ashley-Figur in die Luft zu sprengen oder Euch werden 1.000 Punkte abgezogen.

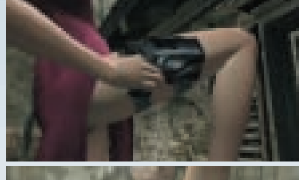


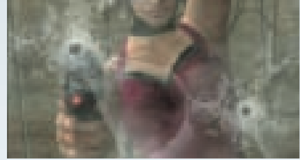

NGC Wer sich gut im Schießstand schlägt, wird mit viel Geld belohnt.

Geheimnisse

Die fehlende Zwischensequenz

Geht nach der Zwischensequenz am Ende von Kapitel 1-2 in das Schlafzimmer zurück, um eine zusätzliche Szene mit einer mysteriösen Schönheit zu sehen.





Die malerische Route

Lauft an der Kirche, in der Ashley festgehalten werden soll, vorbei, um eine etwas andere Funkmitteilung zu provozieren.

Splinter Cell Chaos Theory

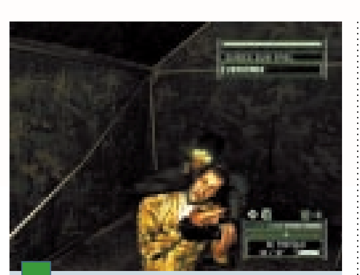
Xbox

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

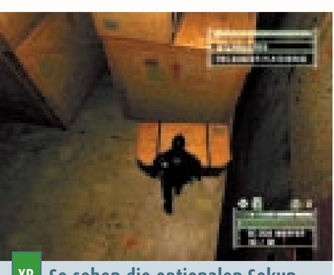
Hiermit erhaltet Ihr die streng geheime Übertragung der ersten drei Missionsdaten von Agent Fisher. Die nächsten folgen im kommenden Monat. Unser Player's Guide führt Euch zu allen Primär- und Sekundär-Zielen.
PS2- und Gamecube-Besitzer können ebenfalls einen Blick in unsere Lösung werfen: Der Levelaufbau ist zwar verschieden, die Missionsziele bleiben aber identisch. *mw*

Mission1:
Der Leuchtturm

Ihr startet am Strand. Vorerst braucht Ihr Euch noch um keine Wachen oder Lichtquellen kümmern. Klettert den felsigen Pfad empor und arbeitet Euch bis zum Höhlendurchgang vor. Keine Panik: Das MG-Feuer, das Ihr hier hört, hat nichts mit Euch zu tun. Klettert auf der anderen Seite des Durchschlupfes nach oben und lasst Euch im Schatten links von der Brücke nieder. Wartet, bis sich der Wachmann jenseits der Brücke verkrümelt hat und schnappt Euch seinen Kollegen in Eurer Nähe. Verhört den Kerl und macht ihn unschädlich. Dann tastet Ihr Euch am Felssims links von der Brücke entlang, bis Ihr auf ein Loch im Felsen stoßt. Drinnen klettert Ihr die Eisenleiter hinauf. Ihr landet in einem Gefängniskeller, wo eine einzelne Wache keine Herausforderung darstellt. In der Zelle auf der rechten Seite befindet sich die erste von fünf Waffenkisten, die Ihr scannen müsst. Löscht im Gang vor der Treppe per OCP die schwingende Lampe und wartet, bis die Wache sich abgewandt hat. Oben im Weinkeller schickt Ihr den Bösewicht schlafen und scannt die zweite Waffenkiste. Schleicht danach die nächste Treppe nach oben. Hinter der Tür werdet Ihr Zeuge einer Folterszene. Ihr könnt Morgenholt nicht retten. Bleibt oben im Schatten und wartet, bis der Scherge hochkommt und Euch den Rücken zukehrt. Schaltet ihn aus und nähert Euch der Folterkammer. Rechts vom Eingang sitzt ein weiterer Folterknecht, den Ihr im Sitzen überrascht. In der hinteren rechten Ecke führt ein Durchgang zu einem Innenhof. Knackt das Türschloss und haltet Euch rechts an der Mauer im Schatten. Erledigt den patrouillierenden Guerillero und zerschneidet die Rückwand des ersten Zeltes links von der Mauer. Nehmt den unrasierten Radiohörer in den Schwitzkasten und verhört ihn. Verlasst das Zelt durch den regulären Eingang und scannt im nächsten die Waffenkiste. Hinter den Zelten führt ein Durchgang zu einem zweiten Hof. Benutzt die OCP für die Lampe und schleicht Euch zur vierten Kiste in der Mitte des Hofes. Von hier wendet Ihr Euch rechts und schleicht an der Mauer entlang zum Eingang der Festungsanlage. Auch hier könnt Ihr per OCP die Lampe löschen und müsst so keinerlei Feindkontakt fürchten. Steigt die Stufen empor und betretet den Raum oben links. Ein weiterer Radiohörer bezahlt für seine Unaufmerksamkeit, dann geht es

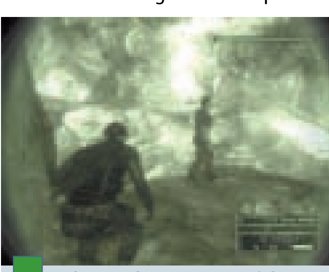

XB Der bärtige Soldat im Zelt der ersten Mission verrät Euch Nützliches.

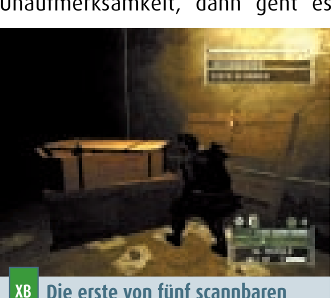
weiter über den hölzernen Steg. Am Ende löscht Ihr das Licht, hackt den Computer und könnt nach dem Durchgang links die Stufen hinuntersteigen. Unten wartet ein Einzelkämpfer im Hof und zwei weitere Guerillas hinter der nächsten Treppe nach unten. Den oberen Kerl könnt Ihr umschleichen und rechts vom Treppenabsatz die letzte Kiste finden. Die Typen weiter unten könnt Ihr entweder mit Haftschockern kaltstellen oder ausmanövrieren, was etwas langwierig ist. Nach dem Scan der letzten Kiste geht's über den felsigen Pfad zum Leuchtturm. Vor dem Turm hält ein einsamer Matrose Wache. Macht ihn unschädlich und öffnet leise die Tür. Drinnen erledigt Ihr den Funker und zerstört das Funkgerät. Steigt die Wendeltreppe nach oben und klettert die Leiter zur Leuchte empor. Oben passt Ihr den richtigen Moment ab, um ungesehen von der Wache auf den Umgang zu gelangen. Schaltet diese letzte Wache aus, zerschießt die Lampen des Leuchtturms und lasst Euch ausfliegen.

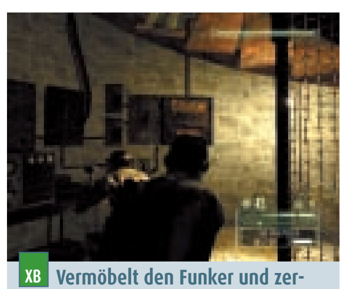

XB So sehen die optionalen Sekundärziele der zweiten Mission aus.

Mission2:
Der Frachter

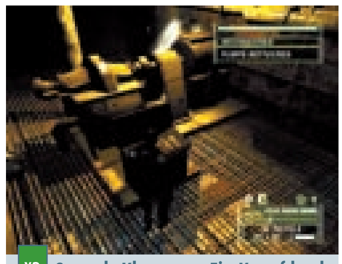
An Deck des Frachters passt Ihr die zwei Wachen ab: Der erste Matrose geht nach links und blickt aufs Meer hinaus, schickt ihn schlafen. Matrose Nummer Zwei unterhält sich mit einem Wachmann. Wartet das Ende des Gesprächs ab und eliminiert auch diese Bedrohung. Dann schleicht Ihr im Rücken der unteren Wache die Stufen hinunter, geht rechts am Schiff entlang weiter nach unten, erledigt die schlafende Wache und schlüpft durch die Schiebetür in den Frachtraum. Hier könnt Ihr Euch durch die engen Zwischenräume der Kisten hindurch zur linken hinteren Ecke des Raumes zwängen, wo Ihr die erste Cargokiste zum Markieren findet. Durch weitere Zwischenräume erreicht Ihr eine Leiter am Ende des Raumes, die Ihr hinaufklettert. Oben öffnet Ihr die Tür und schleicht den Gang entlang. Ignoriert die geflutete Tür und stehlt Euch dahinter in die Werkstatt. Erledigt den Handwerker und schlüpft in

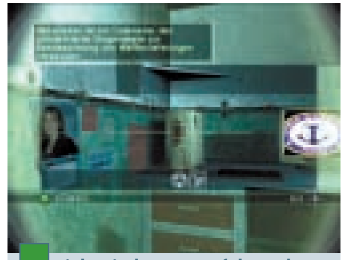

XB Links von dieser Position führt ein schmaler Sims zum Gefängnis.


XB Die erste von fünf scannbaren Waffenkisten in der ersten Mission.

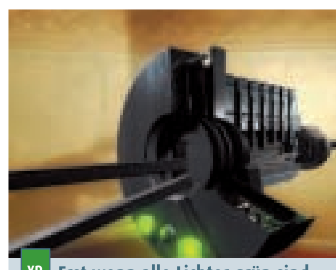

XB Vermöbelt den Funker und zerschießt die Funkanlage links im Bild.


XB Von der Werkstatt aus erreicht Ihr einen praktischen Kriechtunnel.


XB Sam als Klempner: Ein Knopfdruck genügt und die Pumpe läuft wieder.


XB Zielt mit dem EEV auf das Gehäuse des PCs, nicht auf den Bildschirm.


XB Auf dem PC im Eingangsbereich ladet Ihr die erste E-Mail hoch.


XB Erst wenn alle Lichter grün sind, könnt Ihr das Tresorschloss knacken.

den Kriechtunnel links von der Drechselbank. Auf der anderen Seite löscht Ihr flott per OCP das Licht und schleicht Euch an den labernden Seemann auf dem Steg heran. Zieht ihn aus dem Verkehr, lockt seinen Kumpel nach oben und macht mit ihm dasselbe. Jetzt könnt Ihr links die Leiter hinuntersteigen, über das Panel die Pumpe aktivieren und durch die vorher gefluteten Türen (links von der Pumpe) den Korridor zum Maschinenraum erreichen. Nach einigen Metern führt eine Schiebetür auf der rechten Seite zu einem weiteren Frachtraum. Klettert zur obersten Kiste, um den Frachtbrief zu lesen. Dann geht es weiter zum Ende des Korridors, Richtung Maschinenraum. Zwei Wachen patrouillieren im Gang. Lasst sie entweder an Euch vorbeitappen, oder benutzt Haftschocker. Im Maschinenraum nutzt Ihr Lärm und Dunkelheit, um die Wachen auszumanövrieren. Zwei Leitern führen in den zweiten Stock in Richtung Mannschaftsquartiere. An der Treppe vorbei könnt Ihr rechts zwei Schiebetüren sehen. Erledigt den wachhabenden Matrosen und öffnet die hintere Schiebetür. Am Ende der Zimmerflucht findet Ihr die zweite Waffenkiste. Bringt einen Peilsender an und steigt die Stufen empor. Oben sitzt ein Techniker am Computer, eine Wache unterhält sich mit ihm oder stromert herum. Lockt die Wache in den Vorraum und legt sie flach, der Techniker wird ebenfalls narkotisiert. Computer und Schrank enthalten Daten zu den Frachtbüchern. Weiter hinten führt eine Türe links zu einem bewachten Medikit. Die Fronttür bringt Euch nach draußen. Unter der Treppe liegt die dritte Waffenkiste. Markiert sie und steigt hinauf. Oben gelangt Ihr in die Messe. Schaltet beide Wachen aus und durchsucht die Küche hinten rechts, um die vierte Kiste zu verwanzen. Links betretet Ihr einen Gang, von dessen Mitte aus eine Schiebetür in ein Treppenhaus führt. Oben liegt die fünfte Kiste und die Brücke. Tretet durch den Eingang rechts von der Kiste und macht eine Kehrtwende. Geht den linken Korridor zum Ende und schleicht die Treppen empor. Oben spricht der Kapitän mit seinem Steuermann. Wartet, bis sich beide den Rücken zuwenden, schnappt den Kapitän und verhört ihn im unteren Korridor. Kehrt zurück zum Durchgang neben der fünften Kiste und tretet hinter der Tür in die Gemächer des Kapitäns. Wartet hier, bis Lacerda fertig palavert hat und löscht das Licht. Lacerda kommt in den Vorraum und wird von Euch in den Schwitzkasten genommen. Bleibt in dieser Position und lasst Lacerda seine Kumpels beruhigen, während Ihr ihn verhört. Sobald Ihr wisst, was Ihr wollt, schickt Ihr den Schieber schlafen und kehrt auf die Brücke zurück. Schaltet den Steuermann aus und tretet durch die Tür auf der linken Seite. Steigt die Treppe nach oben zur Rückseite des Bootes, wo Ihr eine Leiter nach unten rutscht. Unten bewachen drei Schläger die letzte Waffenkiste. Links führt eine kleine Leiter zum Exfiltrationspunkt.

Mission3:
Die Bank

Im Park vor dem Bankgebäude warten drei Wachmänner und Bewegungsmelder. Schleicht Euch links am Haus vorbei zur Rückseite des Areals und löscht die Parkbeleuchtung. Haltet Euch aber nicht zu dicht an der Mauer, da hier die Bewegungsmelder aktiviert werden. Nacheinander kommen die Wachen zum Sicherungskasten und werden von Euch versorgt. Liegen alle drei flach, schleicht Ihr rechts am Bankhaus vorbei, löscht per OCP alle Lichter und stört die Kamera – klettert über die Feuerleiter aufs Dach. Hinten links in einem Schuppen findet Ihr die Steuereinheit für die magnetische Versiegelung der Glaskuppeln. Durch die offene Kuppel seilt Ihr Euch in die Lobby ab. Per Fernscann deaktiviert Ihr das Lasergitter, eliminiert den pennenden Polizisten und schleicht durch die offene Doppeltür in der Mitte der Mauer zum Eingangsbereich. Hier geht Ihr rechts um die Mauer herum und hackt per EEV den Computer, um eine gefälschte E-Mail zu platzieren. Zurück in der Lobby nehmt Ihr auf der anderen Seite die linke Tür, knipst per OPV die Kamera aus und öffnet im Raum mit den drei Türen die Tür an der Rückwand. Links könnt Ihr durchs Fenster einen zweiten PC hacken und eine weitere E-Mail hochladen. Dann geht es weiter hinten in den zweiten Stock. Hier greift Ihr erst einmal den patrouillierenden Wachmann und bewegt Euch mit seiner Hilfe durch die Laserstrahlen. Auch die zweite Laserbarriere wird auf diese Weise überwunden. Kommt Ihr schließlich zur Glasbox mit dem Server, heißt es Vorsicht vor Kameras und Wachen. Das Schloss zum Serverraum könnt Ihr hacken. Drinnen erledigt Ihr bei Bedarf den Techniker, ladet eine falsche E-Mail hoch, öffnet das erste Schloss des Tresorraumes und löscht die Videodaten des Servers. Außerdem könnt Ihr endlich sämtliche Kameras deaktivieren sowie das Ventilationssystem ausschalten. Vom Serverraum links hinten führt eine gesicherte Tür zum Büro des Präsidenten. Im hinteren Büro könnt Ihr eine weitere Mail hochladen und den zweiten Safeöffner betätigen. Dann geht es durch das Fenster in den Garten. Verhört den Wachmann für den Türcode und schlüpft links unten vor der Tür in den Ventilationsschacht. Im Büro des Schatzmeisters öffnet Ihr das letzte Safeschloss und macht Euch am Computer zu schaffen. Vor der Tür könnt Ihr links durch ein Fenster einen weiteren PC hacken. Weiter den Gang entlang findet Ihr rechts bei den Schließfächern den telemetrischen Dietrich. Unten liegt der Tresor. Bringt den Dietrich an einem der beiden seitlichen Schlösser an und knackt den Tresor. Drinnen hackt Ihr den Computer und löst sämtliche Optionen aus. Entwendet noch Fonds aus dem Käfig und stört die Alarmanlagen links und rechts vom Eingang. Über die Parkmauer geht's schließlich raus.



XB Lila Lichtstrahlen kündigen die kommende Explosion an. Jetzt müsst Ihr noch die Informationen aus dem Tresorraum holen und zurück zum Anfangspunkt kommen.

Es war einmal...

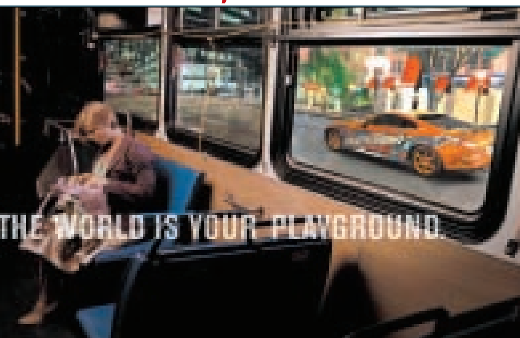
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Take it easy lautete das Motto dieser Ausgabe: Denn die Disketten mit dem Bildmaterial des Titelthemas "Earthworm Jim 2" wurden kurz vor Deadline zerstört – fertiges Cover und Artikel flogen flugs aus dem MAN!AC-Programm und wurden durch die putzigen 3D-Lemminge ersetzt. Auf dem Saturn rauschte "Daytona USA" heran und verzückte die Redaktion mit Edel-Optik und exzellentem Spielgefühl. Auch das vorzeitliche MAN!AC-Netzwerk hatte ausgedient und wurde durch Martins Bruder Thomas auf Vordermann gebracht. In der 'Hero'-Rubrik beäugten die MAN!ACs Links Werdegang – selbst die zwei unsäglichen CDi-"Zelda"-Teile kehrten die Redakteure nicht unter den Teppich. Mit Compuserve surften wir schließlich durchs Internet – pro Stunde zahlte man schlappe zwei Euro.

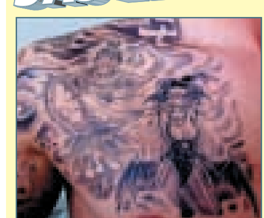
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Zuerst baut Xzibits Crew in "Pimp My Ride" ein Modell der "Need for Speed"-Serie nach. Dank "Rivals"-Nachschlag für die PSP gehören aufgemotzte Karren endgültig zum Straßenalltag.

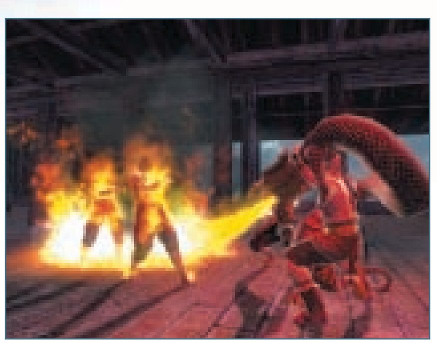




Raphaels Thailand-Urlaub hat sichtbare Spuren hinterlassen. Dank übermäßiger Sonneneinstrahlung ist seine Gesichtshaut um Jahre gealtert, die intimen Berichte über Ladyboys erheitern die Redaktion und Akuma sowie Morrigan zieren als Tattoo seine gestählte Brust.

NEXT TIME 06/2005

Die Spielewelle ebt nicht ab: Vor allem RPG-Fans und Import-Zocker freuen sich – Segas **Shining Tears** will im ausführlichen Import-Test an alte 16-Bit-Heldenzeiten anknüpfen. Auch das Spielspaß-Urteil für das actionlastige Rollenspiel-Abenteuer **Jade Empire** von Bioware entnehmt Ihr einem MAN!AC-XXL-Bericht. Wer Wert auf deftige Action mit Lego-Figuren aus dem "Star Wars"-Universum legt, darf auf keinen Fall die Prüfung zur Lichtschwert-Schnetzelei **LEGO Star Wars** verpassen. Neben monströsem **God of War** Preview gibt's wie immer das beliebte **16 Seiten Extended** Extra.



Rollenspiel-Highlight für die Xbox: Ob "Jade Empire" das Zeug hat, "Fable" vom RPG-Thron zu stoßen?

Auf der MAN!AC-DVD:

- **The Legend of Zelda** Ein atemberaubender Trailer stimmt Euch auf Links größtes Abenteuer ein.
- **Doom 3** Schockierender bewegter Nachbericht: Die kultige und angsteinflößende Egoballerei zerrt an Euren Nerven.
- **Midnight Club 3** Aufgemotzte Karossen der Superlative düsen in Rockstars Protzraserei um die Wette.
- **Nintendo Game Boy** Nintendos 1989 erschienenes Handheld eroberte den Weltmarkt – wir huldigen dem Game Boy in einem extra langen Extended-Bericht.

Ab Freitag, den 29. April

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Christian Huberts (ch, Praktikant)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Tekken 5" © Namco
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

INSERENTEN

